Coperta : PUIU MANU

EUGENIA BARCAN-ȚICALIUC

1001 DE JOCURI PENTRU COPII

EDITURA SPORT-TURISM
BUCUREȘTI, 1979

Redactor : EMILIA IVAN
Tehnoredactor : I. PETRE

Bun de tipar : 31.X.1979
Tiraj : 20 130 ex.
Coli de tipar : 27

Tiparul executat sub cd. 529 la I. P. „Filaret"
str. Fabrica de chibrituri nr. 9—11
București
Republica Socialistă România

CUVÎNT ÎNAINTE

Dorința permanentă de a veni în ajutorul educatoarelor, învățătoarelor și profesoarelor de educație fizică a constituit stimulentul care a stat la baza alcătuirii acestei cărți, continuînd seria celor dedicate educării și instruirii copiilor preșcolari și școlari mici prin joc.

Pentru întocmirea acestei cărți am consultat literatura de specialitate, începînd cu publicațiile editate la sfîrșitul secolului al XIX-lea și terminînd cu cele din zilele noastre. Am încercat, de asemenea, să valorific într-o lumină nouă tradiția ludică, redescoperind multe din jocurile care păstrează culoarea locală a regiunilor de unde au fost culese : Moldova, Muntenia, Oltenia, Transilvania, Banat.

Jocurile păstrează anumite denumiri sau expresii vechi specifice, aducînd un plus de culoare autentic populară. La toate acestea am adăugat unele jocuri create în propria activitate didactică, desfășurată la Liceul pedagogic din București, precum și pe cele culese la orele de educație fizică ale unor distinși profesori și profesoare, cărora le-am îndrumat și controlat activitatea timp îndelungat în calitate de inspectoare școlară a municipiului București.

Sperăm că pe această cale răspundem cerințelor mereu crescînde de optimizare a orelor de educație fizică în învățămîntul preșcolar și elementar, oferindu-le specialiștilor un bogat material didactic.

Lor le dedic această carte.

Autoarea

JOCURI PENTRU DEZVOLTAREA CAPACITĂȚII DE ORGANIZARE, ORIENTARE ÎN SPAȚIU ȘI A ATENȚIEI COPIILOR

ROȘU, GALBEN ȘI ALBASTRU

Copiii sînt dispuși în formație pe două șiruri, cîte doi, și merg în pas de marș după cîntecul (fig. 1) :

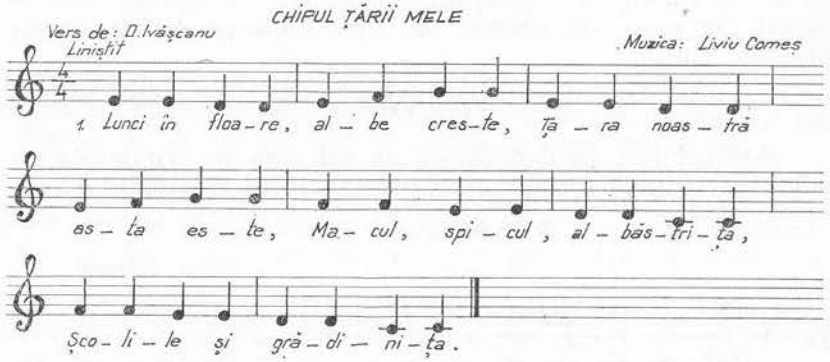


Fig. 1

Fabrici și zidari pe schele
Iată chipul țării mele.
Macul, spicul, albăstrița,
Școlile și grădinița.

În trei colțuri ale terenului de joc sînt fixate 3 steguleț e : roșu, galben și albastru.

La comanda dată de educatoare : „Roșu !", toți copiii aleargă și formează un cerc în jurul steguleț ului de culoare roșie. La următoarea comandă copiii își reiau locurile, aliniindu-se în șir cîte doi.

VARIANTĂ

Jocul se mai poate desfăşura astfel: educatoarea ţine în mîini steguleţe de culori corespunzătoare celor fixate pe teren. Cînd ea ridică unul din steguleţe, copiii aleargă şi se grupează în jurul steguleţului ridicat, iar la coborîre îşi reiau locurile în coloană.

Dacă educatoarea ridică două sau trei steguleţe, copiii se grupează în jurul steguleţului de culoarea preferată.

BANDEROLA COLORATĂ

Copiii sînt împărţiţi în trei echipe, egale ca număr şi fiecare are legată la un braţ o banderolă colorată (o echipă banderolă roşie, alta galbenă şi a treia albastră). Înaintea fiecărei echipe se plasează un steguleţ.

La comanda de începere a jocului, educatoarea strigă denumirea unei culori. Copiii echipei care poartă banderole de culoarea strigată aleargă la steguleţul respectiv şi formează un cerc, iar ceilalţi se deplasează pe circumferinţa cercului cîntînd.

VARIANTĂ

Acelaşi joc, cu deosebirea că cei care au banderola de culoarea strigată formează un cerc în jurul steguleţului respectiv, iar ceilalţi formează un cerc mare şi la comandă se deplasează în cerc unii la dreapta, ceilalţi la stînga, cîntînd (fig. 2):

SÎNT ROMÂN

Muzica: G. Breazul

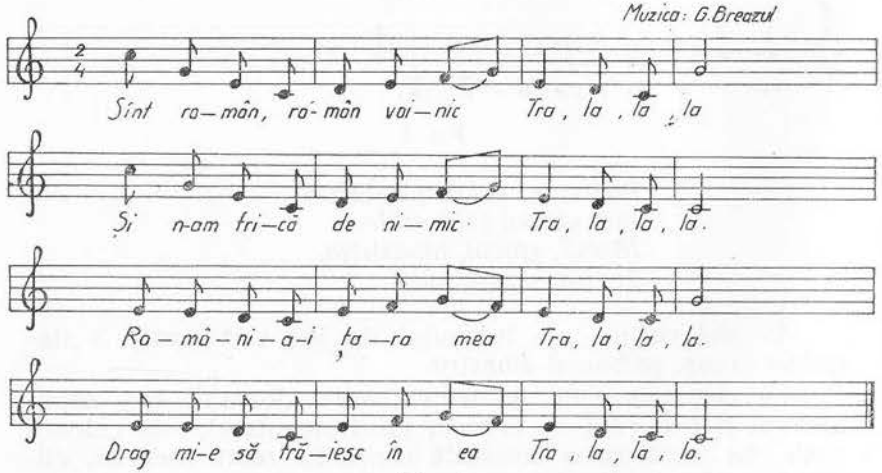


Fig. 2

VARIANTĂ

Acelaşi joc, cu deosebirea că cei strigaţi se aşază ghemuiţi în jurul steguleţului care are culoarea strigată, iar

ŞOIMII PATRIEI

Vesel - ritmat M. Aurel Giroveanu V. Mircea Block

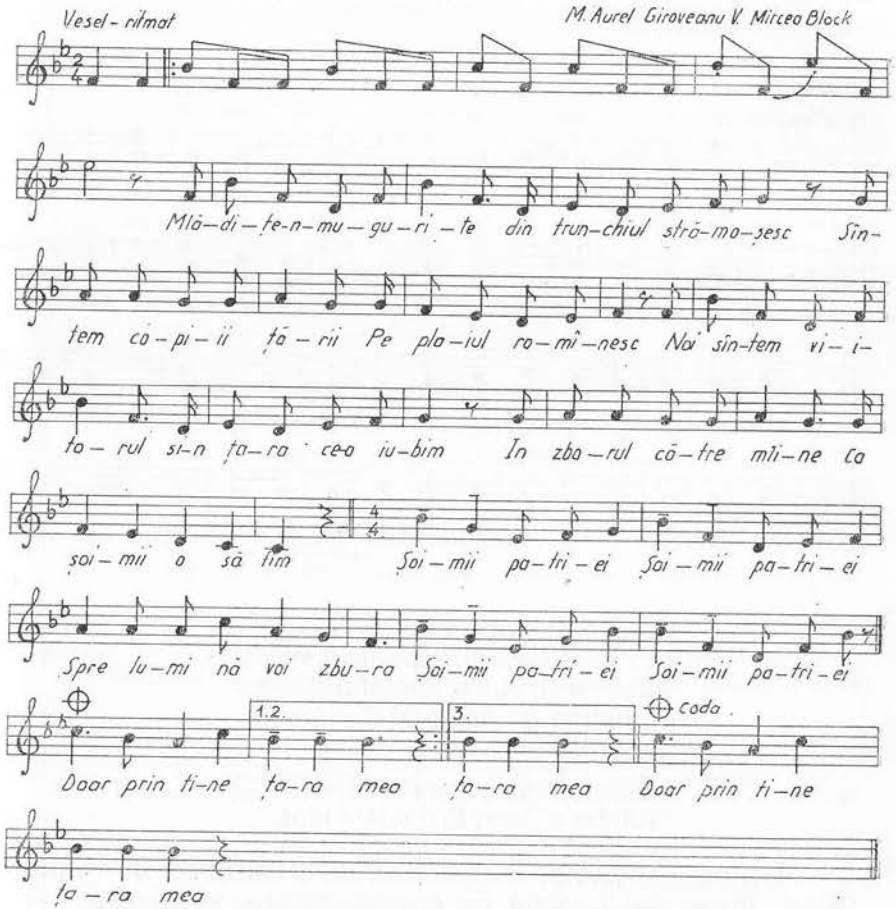


Fig. 3

celelalte două echipe formează două cercuri în jurul celor care stau în poziție ghemuit și se învîrt în sens invers cîntînd (fig. 3).

ȘIRURILE COLORATE

Grupa este împărțită în trei echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri. Fiecare șir poartă un semn distinct, de o anumită culoare. Jocul începe cu deplasarea copiilor în marș, în pas cadențat după cîntecul șoimilor (fig. 4).

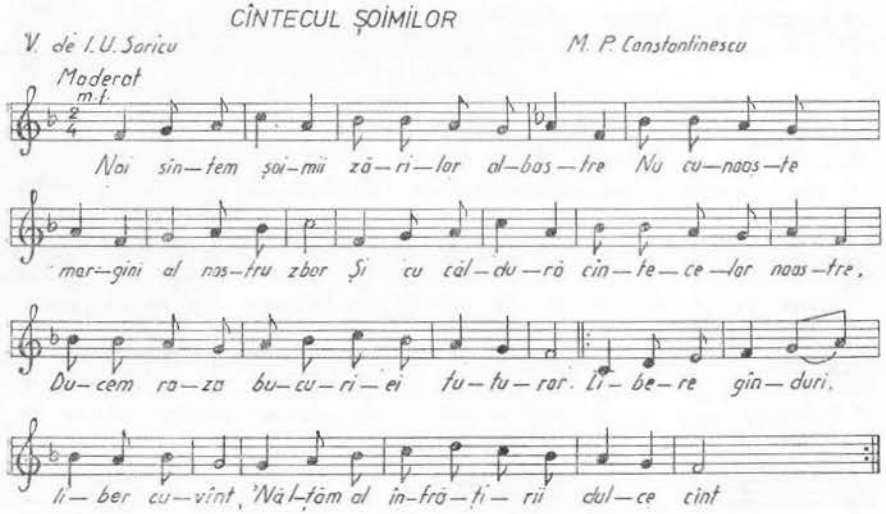


Fig. 4

Credem în pace, munca-i armă tare
Ori și ce zăgazuri spargem voioși.
Mergem în calea Soarelui-Răsare
Și lumina lui ne-nalță glorioși.

Refren :

Libere gînduri, liber cuvînt
'Nălțăm al înfrățirii dulce cînt.

În timpul mersului educatoarea dă o comandă, de exemplu : „Roșu, stai !". Șirul cu această culoare se oprește, iar celelalte două continuă mersul. Se pot da diverse comenzi

pentru înviorarea jocului, fie comenzi de oprire, fie de mișcare etc.

CAUTĂ-ȚI CONDUCĂTORUL

Copiii sînt așezați în patru cercuri, ținîndu-se de mîini. În mijlocul fiecărui cerc educatoarea așază un copil, „conducătorul". Toți ceilalți trebuie să rețină cine este conducătorul cercului lor, pentru a-l găsi cît mai repede.

Copiii se deplasează în mers pe circumferința cercului și cîntă (fig. 5) :

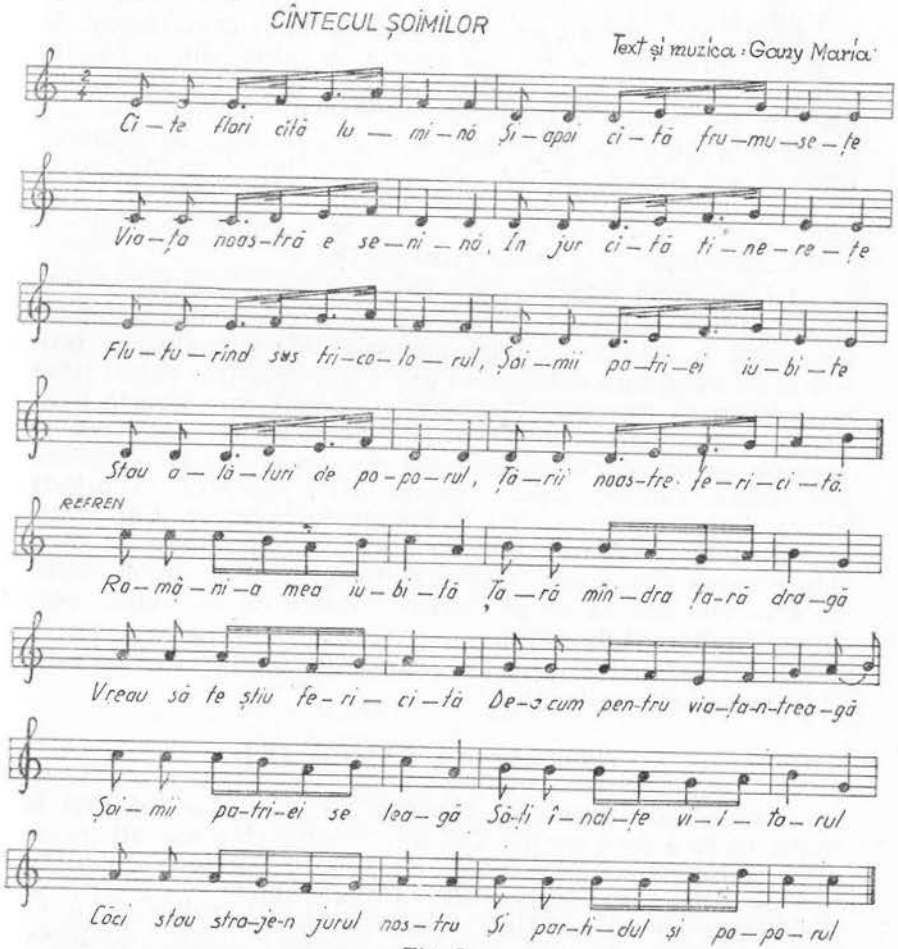


Fig. 5

La comanda educatoarei : „Toți copiii la perete !", aceștia aleargă și se așază cu fața la perete. În acest timp educatoarea schimbă locurile între conducători.

La următoarea comandă : „Căutați conducătorul !", toți copiii aleargă în jurul conducătorului lor, acolo unde a fost așezat acesta.

Cercul care s-a format primul este declarat cîștigător.

CAUTĂ-ȚI STEGULEȚUL

Copiii sînt așezați pe circumferința unui cerc marcat la mijlocul terenului de joc. Ei poartă în mînă cîte o banderolă de culoare roșie, galbenă sau albastră. În trei locuri diferite, pe marginea terenului, la o distanță egală de circumferința cercului, sînt desenate 3 cerculețe. În mijlocul fiecărui cerculeț se înfige cîte un steguleț (într-unul roșu, în altul galben și în al treilea albastru). Se aleg 3 copii „prinzători" care, înainte de începerea jocului, stau într-un pătrat care reprezintă „casa prinzătorilor".

La comanda educatoarei de începere a jocului, copiii, ținîndu-se de mîini, se deplasează pe circumferința cercului, fredonînd o melodie. La un moment dat, educatoarea pronunță cu voce tare denumirea uneia din cele trei culori (fără ca aceasta să fie stabilită dinainte). Copiii care poartă banderolă de culoarea celei strigate se desprind din cerc și aleargă să ocupe cerculețul care are stegulețul de culoarea respectivă. Ceilalți copii, „prinzătorii", încearcă să prindă cîțiva dintre ei, înainte de a ajunge în cerculeț. Cei prinși sînt duși în „casa prinzătorilor", iar ceilalți reintră în cerc. Educatoarea strigă apoi altă culoare și jocul continuă astfel. Ea este obligată să strige fiecare culoare de un număr egal de ori, indiferent de ordine.

După ce au fost prinși aproape toți copiii, jocul se reia, alegîndu-se alți „prinzători".

GREIERAȘ, LA CĂSUȚA TA !

Grupa este dispusă în formație de cerc, cîte doi, față în spate, cu fața spre centru. Cei din interior stau așezați încrucișat și reprezintă „căsuțele", iar ceilalți „greierii".

La comanda : „Greieraşi vă-mprăștiați !", „greierii" se răspîndesc pe terenul de joc. La comanda : „Stați, ochii vă acoperiți !" aceștia se opresc și își acoperă ochii cu palmele,

iar „căsuțele" își schimbă locurile între ele. La a treia comandă : „Greieraș, la căsuța ta !" fiecare aleargă la căsuța lui.

Cel care își găsește primul căsuța este declarat cîștigător.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că se schimbă modul de deplasare : pas fandat, pe vîrfuri, mers obișnuit etc. Educatoarea însă trebuie să dea comenzi corespunzătoare modului de deplasare pe care să-l execute copiii.

HAI LA HORĂ !

Copiii sînt împărțiți în patru echipe, egale ca număr, așezate în cele patru colțuri ale terenului de joc.

La comanda : „Hai la horă !", copiii vin din cele patru colțuri în mijlocul terenului, se prind de mîini, formînd o horă și se deplasează cu pas sărit, rostind strigături :

„Cine-a stîrnit horele
Aibă ochii ca florile,
Și fața ca zorile
Ghersul ca privighetorile."

sau :

„Cîte stele sînt pe cer,
Pînă-n ziuă toate pier ;
Numai luna și c-o stea,
Se uită cum om juca."

sau :

„Cele rele
Să se spele,
Cele bune
Să s-adune.
Vrăjbile dintre noi piară
Și neghina din ogoară."

La o nouă comandă dată de educatoare, toți copiii aleargă la locurile lor, luînd o poziție stabilită de conducător. De exemplu, sprijin ghemuit, călare sau pe bancă, așezat

încrucișat etc. Echipa ai cărei componenți revin mai repede și mai corect la locurile lor cîștigă jocul.

TARAFUL CHIȚ

Grupa este așezată în formație de cerc, ținîndu-se de mîini, lanț de brațe și se deplasează cîntînd (fig. 6) :

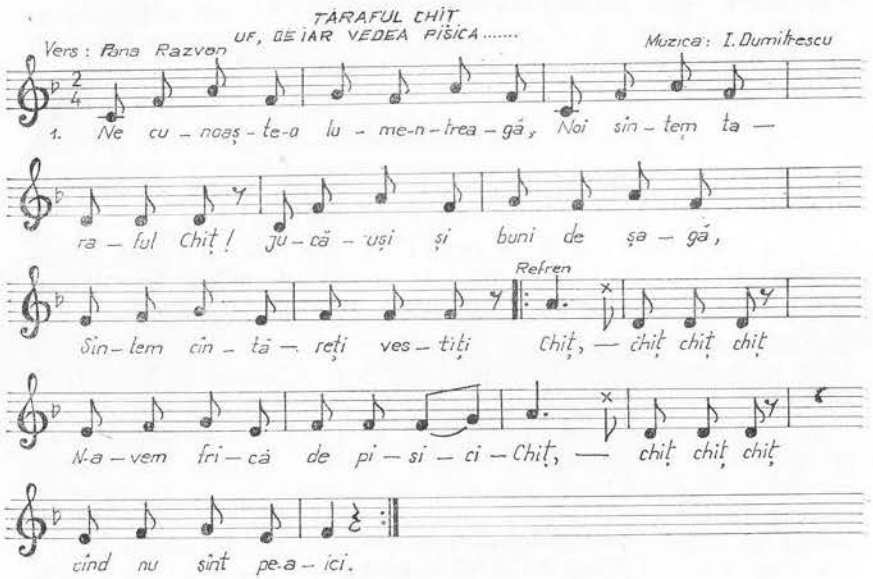


Fig. 6

La comanda : „Pisica !" toți copiii aleargă în cele patru colțuri ale terenului de joc, unde au fost marcate căsuțele șoriceilor, și se ghemuiesc unul lîngă altul. La comanda : „Pisica a plecat !" „șoriceii" revin în mijlocul terenului și reiau jocul. Dacă „pisica" reușește să prindă un „șoricel" înainte de a ajunge în căsuță și să se ghemuiască, schimbă rolul cu el și jocul continuă.

ROATA

Copiii sînt împărțiți în trei-patru echipe și fiecare formează un cerc, o „roată", ținîndu-se de mîini.

La comanda educatoarei încep să alerge în cerc spre dreapta, iar la următoarele comenzi, schimbă alternativ direcția de alergare, spre stînga și spre dreapta, de mai multe ori.

La comanda de oprire, echipele se opresc în ghemuit, fără să desprindă mîinile.

Este cîștigătoare „roata" care la așezare este mai rotundă și ai cărei copii nu au dat drumul la mîini.

FORMELE

Copiii sînt împărțiți în patru echipe, egale ca număr, aliniate de-a lungul celor patru laturi ale sălii sau ale terenului de joc. Pentru toată durata jocului, locurile copiilor în echipă rămîn neschimbate. Educatoarea desenează cu creta pe sol, în centrul sălii, cîte 3—4 figuri geometrice de același fel : cercuri, pătrate, triunghiuri, dreptunghiuri etc., dispuse diferit.

Ea indică și modul cum trebuie să se deplaseze copiii — în mers sau alergare. La semnalul de începere, copiii se deplasează pe laturile sălii sau ale terenului de joc, păstrînd distanța stabilită la început între ei. În acest timp, educatoarea strigă numele unei figuri geometrice, de exemplu, „Cerc !". Atunci copiii aleargă să ocupe cercurile fără să se înghesuie. Cei rămași în afară se întorc la echipele lor, continuînd să se deplaseze în ritmul indicat de educatoare pînă ce aceasta strigă numele altei figuri geometrice.

Jocul continuă în același fel, pînă ce au fost strigate toate figurile desenate.

Este declarată cîștigătoare echipa care, la terminarea jocului, a reușit să ocupe cele mai multe locuri în figurile geometrice.

CERCURILE OLIMPICE

Copiii stau grupați în jurul educatoarei. În mijloc, precum și în cele patru colțuri ale terenului de joc este așezat cîte un cerc din lemn sau material plastic care poartă una din culorile cercurilor olimpice : albastru, galben, negru, verde și roșu.

La comanda educatoarei de începere a jocului, copiii aleargă spre culoarea indicată și numai la comanda „roșu"

toți copiii aleargă spre centrul terenului ghemuindu-se în jurul cercului.

Jocul continuă, educatoarea pronunțînd pe rînd (sau repetînd) cîte o culoare dintre cele menționate.

La sfîrșitul jocului copiii vor repeta culorile cercurilor olimpice.

TRENUL CU SURPRIZE

Copiii sînt așezați pe două șiruri, mergînd cîte doi în pas obișnuit. La întrebarea educatoarei: „Unde pleacă trenul?", copiii răspund: „La munte!" sau „La mare!", după care copiii întreabă: „Și ce duce cu el?", iar educatoarea pronunță un nume de pasăre sau animal. Copiii trebuie să imite modalitatea de deplasare a acestuia, de exemplu educatoarea pronunță: „urși" iar copiii trebuie să meargă ca ursul sau: „veverițe", copiii sar ca veverițele ș.a.m.d.

TRENUL DE MARFĂ, ACCELERAT ȘI RAPID

Grupa este dispusă în formație de șir, ținîndu-se de mijloc unul pe celălalt. La comanda educatoarei, copiii se deplasează spre „gara" fixată în prealabil. Dacă educatoarea spune: „Pleacă trenul de marfă!" — ei se deplasează spre gară sărind pe piciorul drept; dacă dă comanda „Pleacă acceleratul!" — copiii merg tropotind, imitînd zgomotul trenului. La comanda: „Pleacă rapidul!", întregul șir se deplasează în pas alergător, ținîndu-se de mijloc ca la începutul jocului.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că grupa se împarte în două echipe, egale ca număr, așezate înapoia unor linii de plecare. Jocul se desfășoară sub formă de întrecere. Cîștigă echipa care a ajuns prima în gară.

CERCURILE

Copiii sînt împărțiți în patru echipe, egale ca număr, fiecare echipă fiind așezată fără o ordine stabilită, în grup strîns, în cîte unul din cele patru colțuri ale sălii sau terenului de joc.

La semnalul de începere a jocului, fiecare echipă trebuie să formeze cît mai repede un cerc și ținîndu-se de mîini să alerge spre dreapta sau stînga pînă ce educatoarea dă al doilea semnal, la care copiii tot ținîndu-se de mîini trebuie să treacă în genunchi.

Cîștigă 1 punct echipa care a executat prima mișcările menționate, care are cercul mai rotund și din care nici un jucător nu și-a pierdut echilibrul și nu s-a rupt lanțul de brațe. Apoi jucătorii se strîng din nou pe echipe și jocul continuă.

Echipa care acumulează cel mai mare număr de puncte este învingătoare.

CELE PATRU COLȚURI

Copiii sînt împărțiți în grupe de cîte 5. Fiecare copil ia loc în unghiul unui pătrat marcat cu cifre pe sol, iar cel de al cincilea se așază în mijloc și se numește „neatențul".

Cei 4 copii caută să-și schimbe mereu locurile între ei, iar „neatentul" încearcă să ocupe unul din locurile rămase libere. Dacă izbutește, cel rămas fără loc trece în locul „neatentului" în mijlocul pătratului.

GHEMUL

Grupa este dispusă în formație de linie, copiii ținîndu-se de mîini. Primul, conducătorul șirului, deplasează toată grupa în spirală.

Cînd aceștia s-au apropiat foarte mult între ei, conducătorul jocului conduce grupa în sens invers, pentru a ajunge la locul inițial (fig. 7).

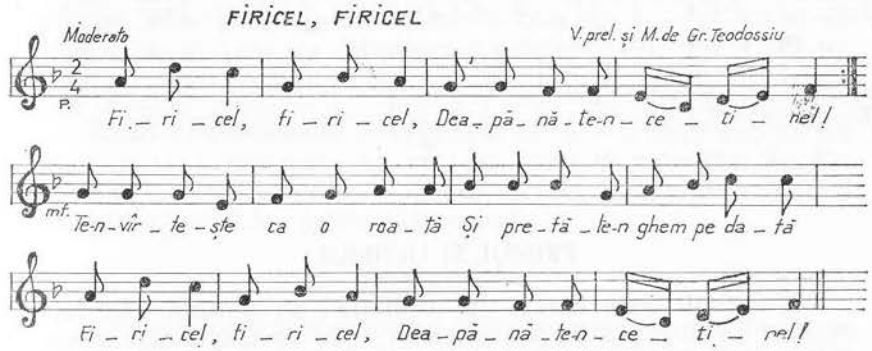


Fig. 7

Firicel, firicel,
Te deşiră-ncetinel!
Îţi cîntăm şi noi voios
Cîntecul tău cel frumos.
Firicel, firicel,
Te deşiră-ncetinel!

MELCUL

Din aceeaşi formaţie ca la jocul precedent, la semnalul educatoarei, copiii se deplasează în spirală şi cîntă :

Melc, melc codobelc
Scoate coarne boureşti
Şi te du la baltă
Şi bea apă caldă,
Şi te du la Dunăre
Şi bea apă tulbure.
Şi te suie pe-un buştean
Şi mănîncă leuştean!

După ce au parcurs drumul pînă la capătul terenului în formaţia menţionată, educatoarea conduce copiii în sens invers, pentru a reveni pe locul iniţial, în linie.

Acelaşi joc se poate desfăşura după cîntecul (fig. 8) :

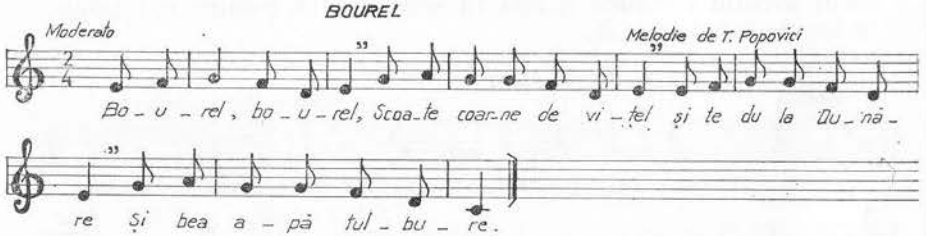


Fig. 8

PRIMUL ŞI ULTIMUL

Efectivul este dispus în formaţie pe o linie. În faţa copiilor la distanţa de aproximativ 6 m se trasează o linie, „bariera". În mijlocul terenului stă conducătorul jocului sau

educatoarea. La comanda de începere, toţi copiii aleargă spre „barieră", o ating cu mîna şi se reîntorc la locul de plecare. Cel care a sosit primul se aşază la spatele conducătorului, apoi se aşază şi ceilalţi, formînd un şir în ordinea sosirii. Acela care încearcă să treacă în faţa altuia va fi aşezat la coada şirului.

ÎNŞIRĂ-TE MĂRGĂRITE (VARIANTĂ)

Copiii, „mărgăritarele", sînt aşezaţi pe două linii faţă în faţă, la o distanţă de aproximativ 6—8 m înapoia unor linii trasate pe sol la mijlocul terenului de joc.

Primul copil din extrema dreaptă a fiecărei echipe este conducătorul jocului.

La comanda educatoarei : „Înşiră-te mărgărite!" toţi copiii se întorc 180° şi aleargă spre capetele terenului de joc. În momentul în care ajung se ghemuiesc, lovesc solul cu palma, apoi aleargă spre centrul terenului pentru a se „înşira" unul după altul la spatele conducătorului jocului, apoi se alege un alt conducător şi jocul continuă.

ATENŢIE

Copiii sînt împărţiţi în două echipe, egale ca număr, aşezate pe perechi, cîte doi, înapoia unor linii de plecare.

Pe terenul de joc sînt aşezate la aproximativ 1—1,50 m distanţă, unul de celălalt, cerculeţe cu diametrul de 30 cm, sticle de Deval umplute cu nisip, mingi ş.a.

Copiii trebuie să cunoască şi cîteva comenzi pe care vor executa diferite acţiuni, de exemplu : la un fluier — copiii aleargă şerpuind printre obiectele plasate pe sol, dacă se fluieră de două ori — trebuie să ocolească obstacolele într-un picior şi dacă se fluieră de trei ori trebuie să parcurgă traseul în patru labe.

Jocul se desfăşoară o dată fără întrecere, apoi sub formă de concurs. Copiii care nu au fost atenţi la comenzi ies din joc. Cîştigă echipa care a rămas cu cei mai mulţi copii şi reuşeşte să termine prima întrecerea.

VARIANTĂ

Acelaşi joc, cu deosebirea că materialele se vor plasa pe terenul de joc în formă de cerc şi vor participa toţi copiii deodată la aceste comenzi.

SOLDĂȚELUL DE PLUMB

Grupa este dispusă în formație de cerc, cîte doi, deplasîndu-se în mers, în pas de cadență. La comanda : „Soldățelul de plumb culcat!" — toți se așază în poziție culcat înainte. La comanda : „Soldățelul de plumb drepți!" — aceștia se ridică și iau poziția de drepți, salutînd soldățește.

VARIANTĂ

Deplasarea colectivului se face în diagonală, în spirală, în opt. Educatoarea dă următoarele comenzi : „Soldățeii de plumb, alergați!" iar oprirea din alergare se face prin diferite comenzi stabilite.

DOUĂ SCAUNE ȘI O COARDĂ

Efectivul se împarte în două echipe, egale ca număr, iar componenții așteaptă în poziția încrucișat șezînd să le vină rîndul.

Pe terenul de joc sînt așezate două scăunele la o distanță nu prea mare. Pe sub ele este trecută o sfoară. Primii stau așezați pe scăunele spate în spate. La comanda de începere a jocului aceștia aleargă pînă la o linie trasată dinainte pe sol, se întorc, se așază fiecare pe scăunelul lui, se apleacă și trage spre el sfoara.

Cel care apucă și trage mai repede sfoara spre el cîștigă.

VARIANTĂ

La comanda dată fiecare copil se ridică de pe scaun, ocolește în alergare scăunelul spre dreapta de trei ori, fără să-l atingă, se așază la loc, se apleacă și trage sfoara, ca în jocul anterior.

DIBACIUL

Copiii sînt dispuși în formație pe un șir, înapoia unei linii. Înaintea lor, de creanga unui copac se leagă o sfoară, la capătul căreia este prinsă într-o plasă o minge sau un alt obiect ușor. Pe sol se așază 3 sau mai multe popice, mingi etc.

Pe rînd, fiecare copil, la un semnal stabilit dinainte, apucă plasa cu mingea, o împinge înainte astfel ca aceasta să se legene cît mai tare, apoi aleargă, ridică de pe sol cît

mai multe din obiectele plasate, înainte ca mingea să revină și să-l atingă. Dacă reușește să se întoarcă cu un obiect înainte ca mingea să revină primește 1 punct. În final este declarat cîștigător acela care reușește să ia cît mai multe obiecte și acumulează deci mai multe puncte.

COPCI

Douăzeci de copii stau în formație de cerc, cu fața spre interior. În mijlocul cercului stau alți 10 copii în șir, aceștia sînt „copcile". Ei sînt numărați de educatoare. Numerele fără soț țin mîna stîngă pe șold, iar dreapta sprijinită pe umărul celui din față ; numerele cu soț țin mîna dreaptă pe șold, iar stînga sprijinită pe umărul celui din față. Copiii care formează cercul execută diferite exerciții de gimnastică (îndoiri și întinderi de brațe, răsuciri și aplecări de trunchi, piruete etc.). La un moment dat, educatoarea strigă : „Copci!" Copiii care formează cercul aleargă spre cei din mijloc, spre „copci", căutînd să prindă de mînă un copil pentru a forma o pereche.

Perechile formate se așază în cerc, unul lîngă celălalt, iar cei rămași fără pereche trec în mijlocul terenului de joc în șir, îndeplinind rolul de „copci" în jocul următor, iar ceilalți formează din nou un cerc în jurul „copcilor" (fig. 9).

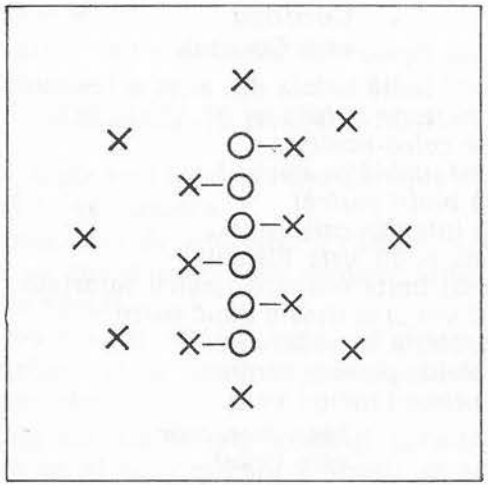


Fig. 9

GHICITOARE ÎN MIȘCARE

Copiii sînt așezați pe perechi, pe două șiruri, și merg în pas de marș, în ritmul sacadat al ghicitorii. La terminarea ghicitorii se opresc, răspund, și imită mișcarea corespunzătoare.

„Cine are ciocul lat,
Are mersul legănat,
Se îndreaptă către lac
Și tot face...
Mac, mac, mac,
este Rața.

Copiii merg spre centrul cercului și înapoi, cu brațele oblic-jos, îndoind trunchiul lateral spre dreapta și spre stînga.

Mică e, dar coada-i mare
Și din creangă-n creangă sare,
Roade nuci, îi plac alune,
Cum o cheamă, haide, spune ?...
Veverița.

Copiii sar spre centrul cercului și înapoi.
Cine este pintenat ?
Și ne cîntă de pe gard ?...
Cucurigu
este Cocoșul.

Copiii imită bătaia din aripi a cocoșului.
Cu pernuțe la lăbuțe,
Cine calcă-ncetișor
Parcă umblă pe covor ?
Iată bieții șoricei
Fug iute din calea ei ?...
Miau, miau este Pisicuța.
Copiii imită mișcarea pisicii înfuriate.
Știți voi cine umblă după mure
Și trăiește în pădure ?
În bîrlog petrece iarna,
La prisacă merge vara.
Mor, mor, mor...
este Ursul.
Copiii imită mersul ursului.

HOCUS POCUS

Educatoarea sau un copil — conducătorul jocului — se plasează în centrul terenului, iar ceilalți copii se deplasează în mers, în jurul conducătorului. În cele patru colțuri ale terenului de joc se desenează cîte un cerc în care se vor adăposti aceștia. În momentul în care educatoarea ridică un braț copiii se opresc și ea le demonstrează probele pe care urmează să le execute, fără să dea explicații, de exemplu, mersul, sărituri ca mingea, alergări pe loc etc., apoi spune : „Hocus pocus !".

Toți copiii sînt obligați să execute mișcările arătate. Cînd educatoarea coboară brațul, copiii aleargă spre cercurile marcate în colțurile terenului, pentru a se adăposti, iar conducătorul jocului încearcă să prindă sau să atingă cît mai mulți copii. Cei atinși sau prinși ies din joc. Conducătorul jocului este înlocuit dacă nu a reușit să atingă nici un copil.

DESCURCĂ-TE !

Toți copiii se află răspîndiți pe terenul loc de joc, executînd în viteză deplasări înainte, înapoi, la dreapta, la stînga ; cu pas obișnuit, cu pas adăugat sau în alergare fără să se atingă între ei.

Cei care ating sau sînt atinși de colegii lor ies din joc.

FURIȘEAZĂ-TE PE UNDE POȚI

Copiii se răspîndesc prin pădure, dar fără să se îndepărteze prea mult de educatoare.

La un semnal dat de educatoare (fluier), copiii încep să se apropie de ea, furișîndu-se fără zgomot, folosind orice obstacol să nu fie văzuți.

La al doilea semnal (strigăt, bătaie din palme) se opresc, ies din ascunzișuri și se așază în așa fel încît să poată fi văzuți de educatoare.

Educatoarea se uită la toți copiii și apreciază care este distanța dintre ea și ei. Cel care a reușit să se apropie pe furiș cel mai mult de educatoare este declarat cîștigător.

PE LÎNGĂ GRĂDINIȚĂ TREC

Copiii sînt dispuși în formație de cerc și merg recitînd :

„Încet pe stradă merg,
Pe lîngă grădiniță trec,
Un prieten îmi aleg,
În sport să mă întrec !"

La terminarea versurilor, fiecare caută să-și prindă de mînă un coleg cu care să fugă pînă la locul indicat de educatoare în prealabil.

Cercul se reface și jocul continuă.

COCORII

Copiii se află răspîndiți pe terenul de joc. La comanda de începere a jocului, dată de educatoare sau de un copil, toți aleargă să formeze grupe de cîte 7, care trebuie să se alinieze cu fața spre educatoare. Fiecare grup are un conducător. Acesta la o nouă comandă dată de educatoare își fixează un loc pe teren, unde se aliniază astfel : 3 copii în dreapta lui în linie și 3 în stînga în șir, sprijinind brațul drept pe umărul celui din față.

Grupa care a reușit să se alinieze prima în formația menționată este declarată cîștigătoare.

PĂCĂLICI

Efectivul grupei este împărțit în două echipe. Prima formează cerculețe din cîte 3—4 copii, iar ceilalți se răspîndesc pe terenul de joc. Educatoarea dă comanda : „Trei în cerc !" Copiii care sînt răspîndiți pe terenul de joc formează grupe de cîte 3 care intră în cerculețe. Jocul continuă, educatoarea enunțînd alte numere.

Cei care nu au reușit să formeze un grup egal cu numărul strigat sau nu au răspuns prompt la comandă se așază pe scăunele și jocul continuă.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că grupele de copii care se formează la comanda educatoarei intră în cerculețele desenate cu creta pe sol.

BUCHEȚELELE

Copiii formează un cerc și merg pe circumferința acestuia executînd diferite mișcări după comenzile date de educatoare, ca : mers obișnuit, ca piticul, sărituri ca iepurașul, ca vrăbiuța etc.

La un moment dat, educatoarea strigă un număr, de exemplu, 5. La auzul acestei comenzi, copiii se strîng în grupe formate din cîte 5. Gruparea se face sub formă de buchețele, lanț de brațe etc. Cei care nu au reușit să se grupeze în buchețele conform numărului strigat sînt penalizați și ies din joc.

Jocul continuă, strigîndu-se alte numere, pînă cînd rămîn în cerc doar patru copii.

LANȚUL

Copiii sînt răspîndiți pe terenul de joc. Pentru începerea jocului educatoarea strigă un număr, iar copiii formează un lanț corespunzător cu numărul strigat, așezîndu-se în linie, înpoia unei linii de plecare, ținîndu-se de mîini. Educatoarea indică o țintă. Care „lanț" o atinge primul este cîștigător. Copiii care n-au întrunit numărul cerut la formarea lanțului sau care în timpul alergării au rupt lanțul de brațe ies din joc.

ACUL ȘI AȚA

O parte din copii sînt așezați în formație de cerc, ținîndu-se de mîini, cu fața spre centru. Alți 8—9 copii stau pe un șir, ținîndu-se de mijloc și formează : primul acul, restul ața. Acul cosînd, adică alergînd în diferite direcții în afara cercului și prin interior, trage după el ața. Copiii care formează cercul ușurează trecerea grupului de copii, ridicînd brațele sus sau împiedicînd trecerea prin coborîrea brațelor.

Jocul se termină atunci cînd ața se rupe, cînd un jucător se desface de grup, împărțind șirul în două. Cel care a rupt ața trece în interiorul cercului și i se dă o pedeapsă hazlie, de exemplu, să facă săritura iepurelui, să sară într-un picior etc.

Jocul continuă cu schimbarea rolurilor între copii.

PRIN TUNEL

Copiii sînt dispuşi pe două şiruri, pe perechi, cu braţul din interior sus, apucat de mîini, formînd un tunel.

La comanda educatoarei, ultima pereche se deplasează înainte, prin tunel, şi se aşază în faţa primei perechi. După ea urmează şi celelalte perechi, una după alta.

Jocul se termină cînd prima pereche a ajuns din nou prima, unde a fost la începerea jocului.

Dacă efectivul grupului este mare se pot forma mai multe echipe, iar jocul se poate desfăşura sub formă de întrecere.

VERIGILE LANŢULUI

Efectivul grupei este împărţit în patru echipe, aşezate în colţurile terenului de joc, delimitate în prealabil. Unul dintre copii, conducătorul „lanţului", aleargă prin faţa lor şi atinge cîte un copil pe umăr. Aceştia sînt obligaţi să se prindă de „conducător", formînd astfel „verigile lanţului", în ordinea în care au fost atinşi. Astfel lanţul se măreşte treptat cu cîte o verigă.

Deodată conducătorul se opreşte şi strigă : „Toţi la loc !" Atunci toţi copiii din lanţ trebuie să alerge cît mai repede la locul de unde au fost luaţi.

Cine ajunge primul la locul iniţial schimbă locul cu conducătorul jocului.

LANŢUL FETIŢELOR

Fetiţele se prind în horă şi se învîrtesc spre dreapta cîntînd :

„Lanţ, lanţ,
Roade la vacanţ
Pentru libăranţ
Corigo, corigo !"

După ultimul cuvînt, o fetiţă indicată de educatoare se întoarce cu spatele spre centrul horei şi cîntă singură, cîntecul de mai sus. După ce termină, fetiţa din dreapta ei se întoarce şi cîntă la fel şi jocul continuă pînă ce toate fetiţele s-au întors cu spatele la centrul horei. Cînd educatoarea comandă „întors" se întorc toate cu faţa la centru, cîntînd în cor şi jocul se termină odată cu cîntecul.

TRENUL

Copiii sînt aşezaţi pe un şir, cuprinzînd cu braţele mijlocul celui din faţă. Fiecare copil reprezintă un vagon, iar şirul „trenul". În flancul drept al şirului stă educatoarea care este „mecanicul trenului" şi un copil aflat lîngă ea reprezintă „locomotiva".

La comanda mecanicului, locomotiva fluieră şi trenul se pune în mişcare încet, apoi din ce în ce mai repede, trecînd din mers în alergare. Pe terenul de joacă sînt aşezaţi 2 copii : unul cu un steguleţ roşu, iar celălalt cu unul verde şi dirijează mersul trenului. Cînd copilul cu steguleţul roşu face semn, ridicîndu-l în sus, trenul se opreşte, iar cînd celălalt ridică steguleţul verde, trenul porneşte din nou. Astfel, cei doi dirijează mersul trenului pînă cînd acesta ajunge în „gara" fixată de la început, unde educatoarea numeşte alţi conducători.

DE-A TRENUL

Copiii stau aşezaţi călare pe banca de gimnastică, unul în spatele celuilalt, cu tălpile sprijinite pe sol.

Paralel cu banca, în ambele părţi, se plasează pe sol cîte un baston de gimnastică.

La comanda educatoarei, copiii se apleacă, apucă şi ridică bastoanele, ţinîndu-le la nivelul umerilor cu braţele îndoite din cot. Tot la comandă copiii duc bastoanele alternativ înainte şi înapoi, imitînd mişcarea bielelor locomotivei, apoi le ridică prin lateral la nivelul umerilor şi le coboară ; le ridică cu braţele întinse deasupra capului, apoi iar le coboară, imitînd de mai multe ori mersul trenului.

Mişcările sînt însoţite de onomatopee şi cuvinte : „Acum te duc !, Te duc ! (spuse ritmat), şşşş !".

La comanda de încetare, copiii aşază bastoanele pe sol.

CIRCULAŢIA TRENULUI

Educatoarea fixează împreună cu grupa de copii un traseu (mai multe „linii ferate" paralele şi altele care se încrucişează în anumite puncte), pe care va circula trenul. Din loc în loc se marchează gările, dîndu-li-se nume de oraşe, în care vor fi plasaţi copii „şefi de gară" ; una-două cabine de

acari și 1-2 acari, care au în mînă un steguleț galben, cu ajutorul căruia vor indica schimbarea direcției trenului ; un pod ; un tunel etc.

După fixarea traseului de desfășurare a jocului educatoarea trece la împărțirea rolurilor pe copii. Unul mai vioi va primi rolul de „mecanic de locomotivă", deci conducătorul trenului, în spatele lui se prinde de mijloc un alt copil, care va fi „locomotiva", iar în spatele acestuia se vor prinde în șir ceilalți copii care vor reprezenta „vagoanele". Educatoarea dă fiecăruia instrucțiuni în legătură cu ce are de făcut și de spus.

La semnalul de începere a jocului, dat de educatoare, „trenul" se pune în mișcare și pe parcursul traseului, în tactul mersului de tren, copiii merg și spun următoarele : șeful fiecărei gări, unde ajunge trenul, prin ridicarea unei palete verzi dă semnalul de plecare a trenului, după aceea — copilul din față — dă semnalul : U-u-u-u" ; „locomotiva" reproduce sunetul : „Puf, puf, te duc, te duc !", ceilalți copii, „vagoanele", spun : „Am plecat, am plecat !". Acolo unde e cabina, „acarul" ridică stegulețul galben, indicînd schimbarea direcției „trenului" și trecerea lui pe altă linie.

„Trenul" ajunge pe pod (care este marcat printr-o scîndură așezată pe sol). Pe pod „trenul" își încetinește mersul și copiii merg în vîrful picioarelor pe scîndură, în timp ce „locomotiva" spune : „Vai ce greu, vai ce greu !", iar „vagoanele" răspund : „Hei și ce, hei și ce !" După depășirea „podului", ritmul se accelerează din nou, iar copiii care sînt „locomotiva", mecanicul și șefii de gară spun : „Vai ce căldură, vai ce căldură". Vagoanele îi contrazic : „Nouă nu ne pasă, nouă nu ne pasă !" „Trenul" trebuie să străbată și un „tunel" (acesta este format din 2—4 copii, care stau față în față cu brațele sus ținîndu-se de mîini).

Prin „tunel", „trenul" cere : „Mai încet, mai încet", iar după ce iese din „tunel" spune : „Am trecut, am trecut !". Cînd „trenul" ajunge la destinație „locomotiva" obosită, solicită : „Vreau să beau apă, vreau să beau apă", iar restul copiilor strigă bucuroși : „Am ajuns, am ajuns !".

Pentru continuarea jocului se face o redistribuire a rolurilor.

MILIȚIANUL

Pe terenul de joc se marchează o intersecție de străzi, pe care vor circula copiii. Aceștia primesc diferite roluri : automobil, autobuz, troleibuz, bicicletă, pietoni etc. Cu excepția pietonilor, ceilalți copii vor avea prinsă pe piept silueta vehiculului pe care-l reprezintă. Fiecare este obligat să circule corespunzător regulilor de circulație. La intersecție se plasează un copil cu rolul de milițian, care are două palete — una verde, alta roșie — pentru dirijarea circulației (la început, rolul milițianului îl îndeplinește educatoarea).

Fiecare copil își ocupă locul pe traseu. La comanda de începere a jocului, copiii trebuie să fie atenți la semnalele pe care le face „milițianul". Acesta oprește „vehiculele" și veghează la trecerea pietonilor pe zebră (marcajul pentru traversare) sau îi oprește, permițînd „vehiculelor" să-și continue drumul ș.a.m.d. „Milițianul" se folosește de cele două palete : cu cea roșie pune stop, iar cu cea verde acordă cale liberă. Durata trecerii vehiculelor sau pietonilor rămîne la aprecierea „milițianului", care se orientează după numărul acestora (nu trebuie să fie nici prea mare, nici prea mică). „Milițianul" observă eventualele greșeli sau încălcări ale regulilor de circulație, pe care le semnalează și le corectează imediat. „Vehiculele" care nu respectă regulile de circulație sînt scoase de pe traseu, ca și copiii-pietoni care repetă greșelile de circulație. Copiii-pietoni se deplasează în mers lent sau ușor accelerat, iar „vehiculele" în alergare.

Pentru continuarea jocului se face redistribuirea rolurilor de către educatoare.

CĂLĂTORIE ÎN UNIVERS

În mijlocul terenului de joc se desenează un cerc, care reprezintă „Soarele", iar în jurul lui, la distanțe mai mici sau mai mari, se desenează alte cercuri, de diferite dimensiuni, „planetele" : Mercur, Venus, Marte, Jupiter, Saturn, Uranus, Neptun, Pluton. Fiecare „planetă" conține și un număr de cerculețe proporțional cu mărimea ei, așa încît toate planetele să cuprindă în cercuțelele lor copiii din grupă, cu excepția a 5 copii. Dintre cei 5, unul va sta în centrul „Soarelui" și va conduce desfășurarea jocului pe cosmodrom, iar ceilalți 4 vor fi comandanți de nave-rachete și vor sta cîte unul în fiecare rachetă, marcată în cercul care reprezintă

„Pămîntul". Copiii formează un cerc, la o distanță mai mare de locurile marcate pentru planete și rachete, și sînt împărțiți în număr egal pentru fiecare rachetă.

La comanda de începere a jocului, „cosmonauții" se învîrtesc în cerc, spunînd :

Vrem să zburăm în univers.
Ne-am făcut cosmonauți.
Motoarele au pornit !

Conducătorul jocului, care se află în cercul care reprezintă Soarele, strigă : „START !". La această comandă, copiii se îndreaptă în pas vioi spre Pămînt, fiecare la comandantul rachetei la care a fost repartizat la începutul jocului. Ei pătrund în ordine prin locurile marcate în rachetă, ies prin vîrful ei și aleargă să ocupe un cerculeț dintr-o planetă oarecare.

Pentru reluarea jocului se recomandă adunarea cosmonauților, în cerc, menționarea greșelilor comise, schimbarea comandanților de nave, precum și a conducătorului jocului.

COSMONAUȚII

Copiii „cosmonauți" sînt așezați în formație de cerc, lanț de brațe, cu fața spre centru. În spatele lor, la o anumită distanță, sînt marcate 4 rachete cosmice în care se desenează mai multe cercuri, care reprezintă locurile pentru „cosmonauți". Numărul lor este mai mic decît numărul „cosmonauților" (fig. 10).

La comanda de începere a jocului, cosmonauții se învîrtesc în cerc, recitînd versurile :

„Copii ne-așteaptă rachetele rapide
Pentru plimbări de basm !
Pe care navă o dorim
Pe-aceea o să zburăm.
Jocul are un secret
Cel ce va-ntîrzia
Loc nu va mai avea !"

După ultimul vers, „cosmonauții" aleargă spre „navele cosmice" ca să ocupe un cerculeț (un loc în navă), dar cel puțin 2—3 „cosmonauți" vor rămîne fără loc. La reluarea

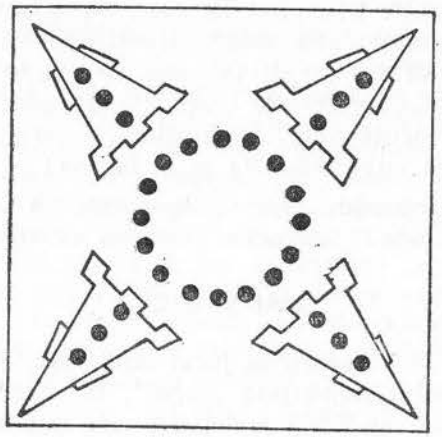


Fig. 10

jocului, aceștia vor sta în mijlocul cercului, iar cînd se va da alt start vor căuta să ocupe un loc. Jocul continuă astfel atît cît consideră educatoarea.

ARATĂ CE ÎȚI SPUN !

Copiii sînt dispuși în formație de semicerc. În fața lor, la cîțiva metri distanță (pentru a fi văzută bine de toți copiii), stă educatoarea. După comanda de începere a jocului, educatoarea le spune copiilor : „Fiți atenți !", apoi ridică mîna, indicînd prin gest și cuvînt o parte a corpului. De exemplu : „arată nasul !". Ea poate să-i păcălească pe copii arătîndu-le prin gest altă parte a corpului decît cea indicată verbal, însă ei sînt obligați să pună degetul pe locul indicat prin cuvinte. Acela care greșește, luîndu-se după mișcările educatoarei, nu după cuvintele sale, este penalizat (pus să execute niște mișcări sau să pronunțe onomatopee care să-i amuze pe toți copiii (în nici un caz nu vor fi puși să execute pedepse umilitoare).

FĂ ASTA, FĂ AȘA !

Grupa este dispusă ca la jocul precedent. Atît la comanda de începere a jocului, cît și pe parcurs, educatoarea execută mai multe exerciții ușoare, însoțite de cuvintele :

„Fă asta, fă așa!". Din cînd în cînd, se schimbă comanda, pronunțînd cuvintele „Fă asta" însoțite de alte exerciții. Copiii trebuie să fie atenți la ceea ce spune educatoarea. După ce au văzut exercițiile efectuate de educatoare, copiii trebuie să le execute numai pe acelea pe care le-a prezentat ea, împreună cu cuvintele „Fă asta, fă așa!".

Cei care reproduc exercițiile efectuate la început pe cuvintele: „Fă asta!" vor primi pedepse ușoare.

MAL ȘI LAC

Toți copiii sînt așezați în jurul unui cerc, desenat pe sol. Interiorul cercului reprezintă „lacul", iar conturul „malul". Educatoarea (sau un copil mai isteț) este conducătorul jocului, care dă semnalul de începere și rostește din cînd în cînd unul din cuvintele: „lac!" sau „mal!". Dacă spune: „lac!" copiii care sînt pe „mal" trebuie să depășească linia cercului și să intre în „lac", iar dacă spune: „mal!" și copiii se află în „lac" ei trebuie să treacă pe locul indicat. Dacă se comandă „lac!" și copiii se aflau deja în „lac", iar unii greșesc, retrăgîndu-se pe „mal", aceștia sînt eliminați și jocul continuă pînă ce rămîn cîțiva copii care sînt declarați cîștigători.

CONSTRUCTORUL HARNIC

Copiii stau pe scăunele, în formație de cerc, și fiecare primește numele materialelor, uneltelor sau al altor obiecte existente pe un șantier de construcție, de exemplu: macara, schelă, cărămizi, var, pietriș, nisip, piatră, căldare, mistrie, topor, ușă, fereastră etc. În mijlocul lor se plasează un copil care povestește despre o clădire pe care o construiește, enunțînd obiectele necesare unul după altul. Acela care poartă denumirea respectivă se ridică de pe scaun și trece lîngă constructor.

Constructorul poate anunța: „Am terminat construcția!" La auzul acestor cuvinte, toți copiii aleargă să ocupe cîte un scăunel. Cel ce a rămas fără loc, devine constructor și jocul continuă la fel.

ZBOARĂ, ZBOARĂ!

Copiii sînt dispuși în formație de semicerc, în poziția așezat încrucișat cu mîinile sprijinite pe genunchi. În fața lor, pe un scăunel, stă educatoarea. La începerea jocului ea mișcă alternativ degetele arătătoare ale mîinilor, în sus sau în jos pe genunchi, spunînd: „Zboară, zboară". Ea trebuie să adauge după mai multe repetări (în această formă) numele unei păsări sau al unui aparat care zboară, de exemplu: „rîndunica zboară!", „avionul zboară!". Copiii imită mișcările educatoarei și repetă în cor cuvintele: „rîndunica zboară!", imitînd zborul ei. Dacă educatoarea vrea să verifice atenția copiilor, în loc de aceste cuvinte poate spune: „cățelul zboară". Atunci copiii nu trebuie să ridice mîinile, ci să spună în cor: „cățelul nu zboară!".

Copiii care greșesc sînt puși să execute mișcări cît mai hazlii.

ÎNOATĂ, ÎNOATĂ! (VARIANTĂ)

Același joc, cu deosebirea că în loc de „Zboară, zboară", conducătorul jocului trebuie să spună „Înoată, înoată!", denumind apoi animalele care înoată, sau care nu înoată pentru a încerca să-i păcălească pe copii, verificîndu-le totodată gradul de concentrare a atenției.

CĂLUȚII DIN LEMN

Grupa este împărțită în două echipe, egale ca număr, una reprezintă „caii", iar cealaltă „călărețiii". Ambele echipe formează două cercuri concentrice. Un copil, „călărețul", nu are cal.

La comanda de începere a jocului „călărețiii" țin mîinile pe umerii „cailor", se învîrt în manej și cîntă una sau mai multe strofe din cîntecul (fig. 11):

Așa el fugea
Mereu se-ntrecea,
Căluțu-și bătea
Și îi tot zicea:
Hi, căluț, hi, hi!
Hi, căluț, hi, hi!

COPILUL CĂLĂREȚ

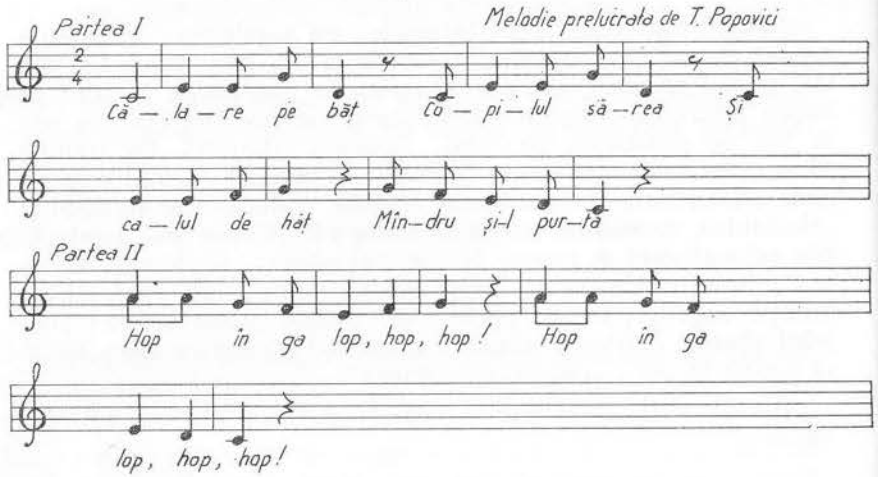


Fig. 11

Dar calul ca zmeu
Sărind sus voios,
Se-mpiedică rău
Și-ndată-l dă jos :
Zdup, de pămînt, zdup, zdup !
Zdup, de pămînt, zdup, zdup !

La terminarea cîntecului ei trebuie să-și schimbe „caii", iar „călărețul" fără „cal" trebuie să-și găsească unul. Cel care rămîne fără „cal" trece să conducă în continuare jocul.

LA OLIMPIADĂ

Copiii sînt așezați în formație de cerc, cu fața spre interior, fiecare avînd desenat în jurul lui un cerculeț. În mijlocul cercului mare stă un copil care are rol de „antrenor". Înaintea începerii jocului, educatoarea le dă copiilor denumiri pe ramuri de sport : înot, schi, patinaj, gimnastică, atletism etc.

Jocul începe odată cu deplasarea antrenorului prin fața sportivilor, improvizînd o poveste, de exemplu : „Am plecat la Olimpiadă și am luat cu mine înotătorii". Copiii care au

fost denumiți înotători se prind de mijloc în spatele antrenorului, iar acesta continuă povestirea, enumerînd toate ramurile de sport menționate de către educatoare la începutul jocului. Copiii formează un șir în spatele „antrenorului". La un moment dat, acesta spune : „pornim spre orașul olimpic !" Atunci șirul de copii, „sportivi", ținîndu-se de mijloc, se deplasează în zigzag pe teren, pînă cînd „antrenorul" anunță : „A început Olimpiada !" (sau „concursul"). Din acel moment toți copiii, inclusiv „antrenorul", aleargă să ocupe cîte un cerculeț. Cel care a rămas fără cerculeț devine antrenor și jocul continuă.

CONCURSUL HIPIC

Copiii sînt dispuși în două cercuri concentrice, cu fața spre centru. Cei din exterior stau cu mîinile pe umerii celor din față. Copiii din cercul exterior reprezintă „jocheii", iar cei din cercul interior „caii". Terenul de joc reprezintă „hipodromul", iar în mijlocul cercului stă un copil care este „conducătorul" concursului hipic (fig. 12).

În diferite părți ale terenului se marchează cu cretă pe sol un număr de „grajduri" egal cu numărul perechilor de copii și în fiecare „grajd" încape un „cal" și un „jocheu".

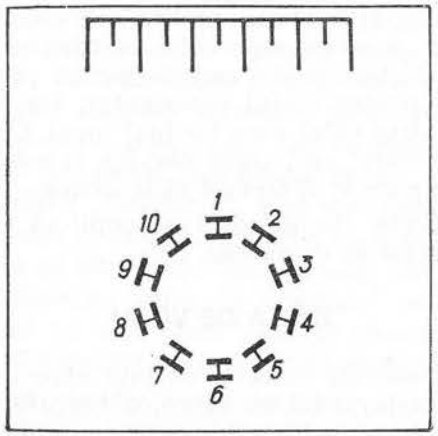


Fig. 12

La comanda de începere a jocului, copiii se deplasează spre dreapta, în cerc, cu pas adăugat lateral sau cu alergare cîntînd (fig. 13) :

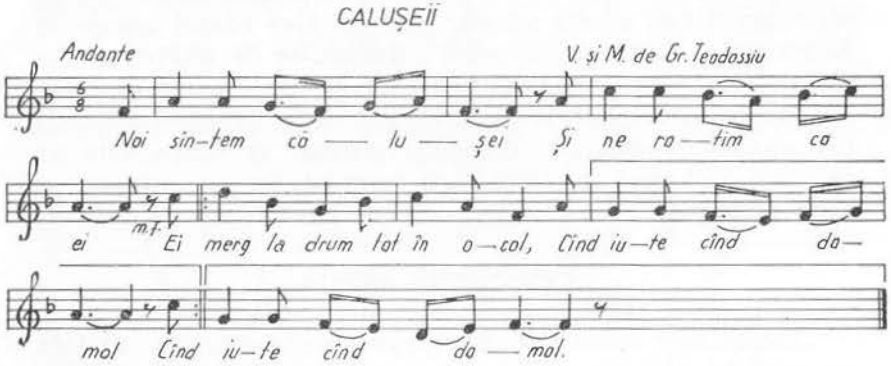


Fig. 13

Noi sîntem călușei,
Și ne rotim ca ei.
Pe hipodrom, tot în ocol,
Cînd iute, cînd domol.

La terminarea cîntecului, conducătorul dă comanda : „la grajduri!" Toți copiii, pe perechi, aleargă să ocupe cîte un „grajd". Conducătorul concursului hipic va căuta să ocupe și el un „grajd" și astfel o pereche va rămîne fără loc. Dacă reușește, unul dintre cei doi care formează perechea intră în cerc, perechea pentru fostul conducător, iar celălalt devine conducător în locul celui care i-a luat locul. Copiii care intră separat în „grajduri" sînt scoși din joc și astfel se anulează „grajdurile" pe care ar fi trebuit să le ocupe.

Jocul continuă, stimulîndu-i pe copii să execute corect, iar perechile să nu se despartă.

TRUSA DE VOIAJ

Copiii sînt așezați în cerc, cu fața spre interior, fiecare avînd desenat în jurul lui un cerculeț. Fiecare copil primește numele unui obiect de toaletă : perie, oglindă, săpun, pastă, cremă, pieptene etc. Educatoarea stă în mijlocul cercului

mare și începe o poveste amintind numele obiectelor. Cei numiți se aliniază, unul după altul, în ordinea redată în povestire, la spatele educatoarei, ținîndu-se de mijloc. La un moment dat, ea spune : „Trusa de voiaj e plină!" La auzul acestor cuvinte atît educatoarea, cît și copiii aleargă să ocupe cîte un cerculeț. Copilul rămas fără loc trece în locul povestitorului și conduce mai departe jocul.

TOALETA SPORTIVEI

Toți copiii stau așezați pe scăunele. Fiecare primește numele unui material sportiv sau obiect de toaletă : tricou, trening, maiou, pantof cu cuie, minge, cronometru, oglindă, perie etc. Sportiva stă în mijlocul copiilor și întreabă : „Unde-mi este treningul?". Copilul care are această denumire se ridică repede în picioare și se alătură sportivei. Rînd pe rînd ea cere cîte un obiect : mingea, cronometrul, peria de dinți etc. Apoi zice : „Cer toată toaleta!". Atunci toți copiii își schimbă locurile pe scăunele între ei. Cine a rămas fără loc devine sportiva și jocul continuă.

CĂLĂTORUL ȘI HANGIUL

Un copil reprezintă „hangiul", altul „călătorul", iar ceilalți primesc numele unor ființe sau lucruri necesare în călătorie sau la han, ca : așternut, cearșaf, plapumă, pernă, pat, lumînare, trăsură, cal etc. După ce s-a terminat distribuirea numelor, toți copiii stau pe scăunele, apoi „călătorul" intră și întreabă : „Hangiule poți să-mi dai în astă seară un pat bun?" „Hangiul" și „patul" se ridică de pe scăunele și se alătură „călătorului". „Călătorul" cere mai departe mîncare : supă, friptură, cafea ; obiecte utilizate la masă, ca : ceașcă, ceainic, lumînare și alte nume care li s-au dat acestora. Cel care reprezintă obiectul cerut de „călător" se alătură acestuia. Copilul care nu este atent cînd se pronunță numele și nu se alătură „călătorului" primește o pedeapsă hazlie.

După ce s-au epuizat toate numele „hangiul" spune : „A plecat călătorul!" Atunci toți copiii aleargă să ocupe un scăunel, inclusiv „călătorul". Cel care rămîne fără loc devine „călător" și jocul continuă.

FURTUNĂ PE MARE

Copiii sînt dispuşi în formaţie de cerc, cu faţa spre interior, fiecare avînd trasat în jurul lui un cerculeţ. În interiorul cercului mare, educatoarea plasează un copil căruia îi dă rolul de „căpitan de vapor". Ceilalţi copii, din cerculeţe, primesc diferite roluri ca ofiţeri, mateloţi, steaguri, colaci de salvare, pionieri etc. Căpitanul merge prin faţa copiilor, povestind o scurtă istorioară în legătură cu personajele din cerculeţe, de exemplu: „Am plecat pe mare împreună cu ofiţerii". Copiii care au acest rol vin şi se prind de mijlocul „căpitanului", unul după altul, iar „căpitanul" îşi urmează povestirea. „Mateloţii" erau aliniaţi pe punte". Copiii care poartă denumirea de „mateloţi" se aşază şi ei în spatele ofiţerilor, completînd şirul. În continuare aminteşte şi de colacii de salvare, de pionieri etc., iar copiii, unul după altul, în ordinea în care se aud pe parcursul povestirii, se aşază în şir. „Vaporul pluteşte liniştit pe mare". Deodată „căpitanul" strigă: „A început furtuna". Toţi copiii, ţinîndu-se de mijloc, aleargă în zigzag, (inclusiv „căpitanul"), apoi spune: „A încetat furtuna!" Toţi aleargă, căutînd să ocupe un loc într-un cerculeţ. Copilul care rămîne fără cerculeţ ocupă locul „căpitanului" şi jocul continuă.

ÎN PĂDURE

Copiii sînt dispuşi în formaţie de cerc, cîte doi, unul în faţa celuilalt, ambii cu faţa la centru. Fiecare copil din cercul interior poartă numele unui animal din pădure: cerb, lup, căprioară, urs, veveriţă etc.; cei din cercul exterior (care are cu un copil mai mult decît primul) stau în picioare şi sînt „vînătorii".

Copilul fără pereche începe să povestească şi să distragă atenţia „vînătorilor", folosind numele animalelor din pădure. Acela care îşi aude numele în poveste aleargă şi trece lîngă povestitor. „Vînătorii" trebuie să fie atenţi ca în momentul în care aud numele „animalului" pe care îl au în faţă să-i pună repede mîna pe umăr şi astfel să nu-l lase să părăsească locul.

„Vînătorul" căruia i-a fugit „animalul" devine povestitor şi jocul continuă.

PICTORUL ŞI CULORILE

Toţi copiii sînt aşezaţi ca în jocul precedent.

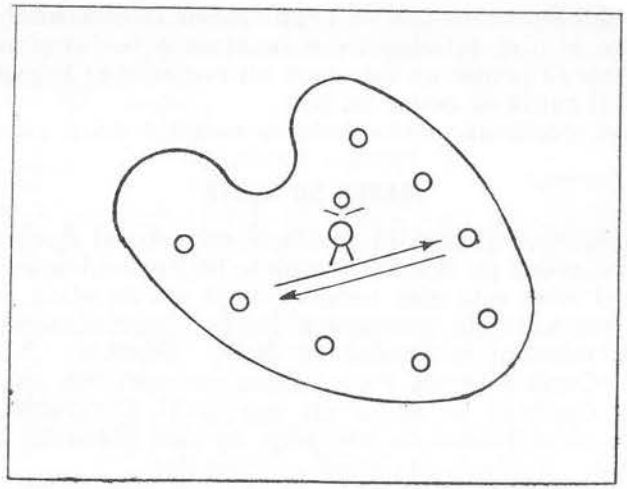


Fig. 14

În interiorul cercului mare stă „pictorul", ceilalţi copiii primesc nume de culori.

„Pictorul" anunţă copiii ce tablou vrea să picteze şi ce culori îi trebuie. Imediat ce „pictorul" cere o culoare, copilul care o reprezintă vine în faţa acestuia şi este aşezat într-o poziţie. Cînd toate culorile au fost întrebuinţate, pictorul anunţă: „Pictura e gata!". „Vreau să pictez un nou tablou!", atunci toate culorile aleargă să-şi ocupe un loc în cerculeţ „pe paletă" (fig. 14). Pictorul ocupă şi el un cerculeţ, iar cel care rămîne fără loc devine „pictor" şi jocul continuă.

AI UN LOC ÎN BARCĂ?

Copiii sînt dispuşi în formaţie de cerc, în stînd cu picioarele încrucişate, avînd fiecare un loc marcat pe teren, un cerculeţ desenat în jurul picioarelor. Unul rămîne în afara cercului (urmărind să ocupe un loc în cerc) şi merge pe la copii, întrebîndu-i pe rînd:

— „Ai un loc în barcă?"

Cel întrebat poate răspunde: „Nu, te rog întreabă barcagiul următor dacă nu vrea să schimbe locul cu tine!" şi atunci copilul trece mai departe.

Dacă răspunde: „Da!", copiii încep să-şi schimbe locurile între ei. Cel întrebat trece în afara cercului şi caută în acest timp să ocupe un loc, dacă nu reuşeşte el întreabă mai departe şi caută să ocupe un loc.

Jocul continuă, schimbîndu-se rolurile între copii.

MAREA SE AGITĂ

Copiii sînt dispuşi în formaţie de cerc şi fiecare desenează cu creta pe sol un cerculeţ, în jurul picioarelor. Un copil mai isteţ este ales conducător şi stă în afara cercului.

La semnalul de începere a jocului, conducătorul merge în jurul cercului şi spune pe sărite copiilor: „Marea se agită!". Copilul căruia i s-a adresat se aşază în spatele lui şi astfel continuă să adune cît mai mulţi. Conducătorul deplasează şirul format în alergare, în pas obişnuit, în mers şerpuit etc., ducîndu-i în afara cerculeţelor.

La un moment dat, pe neaşteptate, spune cu voce tare: „Marea e liniştită!". Atunci toţi copiii trebuie să se împrăştie, alergînd cît mai repede pentru a ocupa un cerculeţ (inclusiv conducătorul). Într-un cerculeţ nu poate sta decît un copil. Cel care a rămas fără cerculeţ devine conducător şi jocul se reia, modificîndu-se doar modul de deplasare a şirului la indicaţia conducătorului.

COLŢIŞOARELE

Copiii sînt aşezaţi în formaţie de cerc, cu faţa spre interior. În jurul fiecăruia se desenează un cerc. În mijlocul cercului mare se află un copil, care trece de la unul la altul şi spune: „Şoricelule, şoricelule, vinde-mi colţişorul tău!". Copilul căruia i s-a adresat îl refuză, răspunzîndu-i: „Îmi pare rău, dar colţişorul meu nu-i de vînzare, du-te la alt şoricel!". În timp ce acesta se deplasează spre alt copil, ceilalţi îşi schimbă repede locurile între ei. Cel din centru caută să ocupe şi el un loc. Dacă reuşeşte, acela care rămîne fără loc trece în mijlocul cercului şi jocul se reia. În caz contrar, jocul continuă cu acelaşi copil la mijlocul cercului.

TOŢI ÎN CERC, VĂ AŞEZAŢI!

Copiii sînt dispuşi în formaţie de cerc, cîte doi, unul în faţa celuilalt. Cel din faţă se aşază pe sol cu picioarele încrucişate, iar celălalt rămîne în picioare.

În mijlocul cercului se plasează un copil. La comanda educatoarei cei care stau în picioare aleargă spre exterior cîntînd (fig. 15):

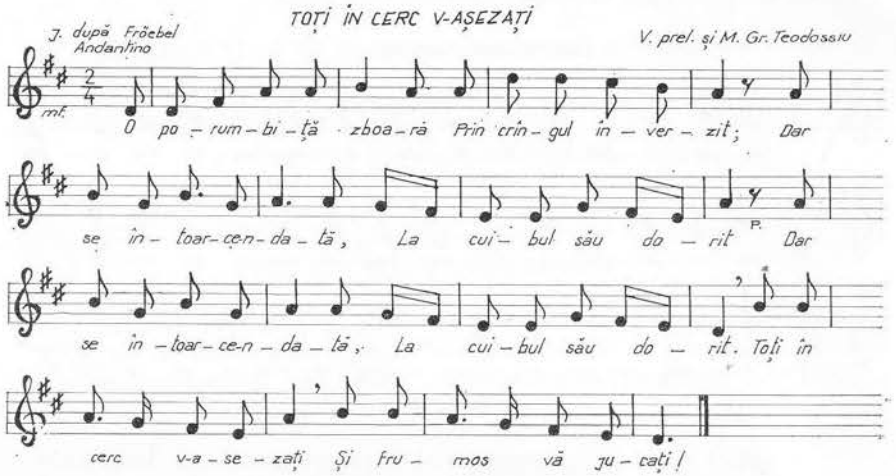


Fig. 15

Trei iepuraşi zburdalnici
Din pădure sar,
Dar cum aud un zgomot
De frică ei tresar.

Refrenul

La versurile: „Toţi în cerc v-aşezaţi! Şi frumos vă jucaţi!" aceştia caută să ocupe un loc în spatele unui copil care se fală în poziţia aşezat, iar cel din centru încearcă şi el să-şi găsească un loc.

Acela care rămîne fără pereche trece în mijlocul cercului şi jocul continuă. Dacă în mijlocul cercului sînt aşezaţi 3 copii, se cîntă strofa a doua.

CĂSUŢA DIN PĂDURE

Copiii sînt dispuşi în formaţie de cerc, cu faţa spre interior, şi fiecare are trasat în jurul picioarelor un cerculeţ.

În interiorul cercului mare se plasează 2 copii care îndeplinesc rolul de „pitici". Dintre cei de pe cerc unul are rol de „pupăză", altul de „broscuță", iar restul sînt „șoricei".

„Piticii", ținîndu-se de mijloc, se deplasează în interiorul cercului, prin fața copiilor, cîntînd (fig. 16) :

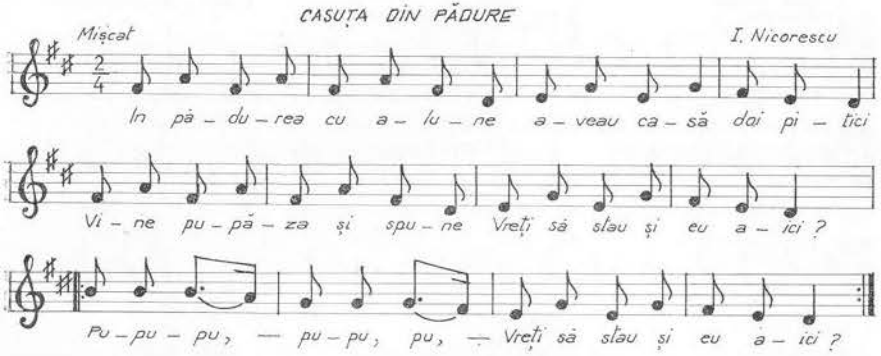


Fig. 16

Copilul care îndeplinește rolul de „pupăză" se desprinde din cerc, se îndreaptă spre „pitici" și cîntă : „Pu, pu, pu ! Pu, pu, pu !"

„Vreți să stau și eu aici ?"

Apoi, îl prinde de mijloc pe cel de-al doilea „pitic" și cîntă împreună :

A venit și o broscuță
Hop, hop, hop, sărind mereu.
— De aveți loc în căsuță
M-am gîndit să stau și eu.

„Broscuța" se îndreaptă spre „pitici", spunîndu-le :

— „Oac, oac, oac ! Oac, oac, oac !
M-am gîndit să stau și eu."

Apoi o apucă de mijloc pe „pupăză" și continuă cu toții cîntecul :

Șoriceii strigă-ndată ;
Iată și noi am venit !
Casa noastră e curată,
Noroc, bine v-am găsit !

„Șoriceii", în șir cîte unu, se îndreaptă spre grupul celor din mijloc, spunînd :

Chiț, chiț, chiț ! Chiț, chiț, chiț !
Noroc, bine v-am găsit !

Se prind și ei în șir după „broscuță" și continuă cu toții să cînte :

Spre căsuța cea drăguță
Fug mai mulți prieteni buni,
Șoriceii și-o broscuță
Pupăza și doi pitici.
Tra, la, la ! Tra, la, la !
Fug mai mulți prieteni buni.

Odată cu sfîrșitul ultimului vers, toți aleargă să ocupe cîte un cerculeț, dar 2 copii rămîn fără loc și continuă jocul, îndeplinind rolul „de pitici". Educatoarea va numi alți copii „pupăză", „broscuță" și restul „șoricei".

CÎNTECUL COCOȘULUI

Copiii sînt așezați în formație de cerc, cu fața spre interior, ținîndu-se de mîini. Fiecare are trasat în jurul lui un cerculeț. Educatoarea împarte rolurile copiilor. Unul este „moșul" și stă în mijlocul cercului, iar restul copiilor poartă nume de animale, ca : cocoș, vulpe, cîine, lup, urs etc. Copiii se învîrt și cîntă (fig. 17) :

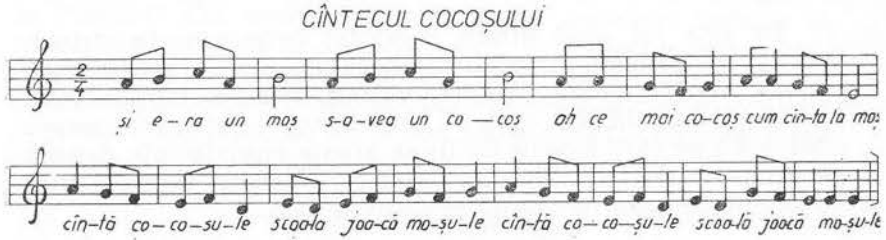


Fig. 17

Și-a venit o vulpe
Să-nhațe cocoșul.
Ah ! ce mai cocoș,

Cum cîntă la moşi !
Cîntă, cocoşule !
Sări şi joacă, moşule !

Şi-a venit un cîine
Să-nhaţe pe vulpe.
Vulpea pe cocoş,
Ah ! ce mai cocoş,
Cum cînta la moşi !
Cîntă, cocoşule !
Sări şi joacă, moşule !

Şi-a venit un lup
Să-nhaţe pe cîine,
Cîinele pe vulpe,
Vulpea pe cocoş.
Ah ! ce mai cocoş,
Cum cînta la moşi !
Cîntă, cocoşule !
Sări şi joacă moşule !

Şi-a venit un urs
Să-nhaţe pe lup,
Lupul pe cîine,
Cîinele pe vulpe,
Vulpea pe cocoş.
Ah ! ce mai cocoş,
Cum cînta la moşi !
Cîntă, cocoşule !
Sări şi joacă moşule !

De cîte ori unul dintre copii îşi aude numele strigat, vine şi se prinde de mijlocul moşului. Astfel, acesta este primul, apoi urmează cocoşul, vulpea, cîinele, lupul, ursul. La versul „Cîntă, cocoşule!" din ultima strofă, toţi spun: „Alungă-i pe toţi, moşule!". După aceste cuvinte toţi aleargă să ocupe un loc în „cerculeţ". Cel care rămîne fără cerculeţ îndeplineşte rolul de „moş" şi jocul se reia.

SCHIMBAŢI-VĂ LOCURILE !

Copiii sînt aşezaţi în formaţie de cerc, cu faţa spre interior şi fiecare primeşte un nume de insectă, pasăre sau animal. În jurul lor îşi desenează cu creta pe sol un cerc,

iar în mijlocul cercului mare se plasează un copil care îndeplineşte rolul de conducător. Acesta strigă două din numele de animale (păsări, insecte) pe care le au copiii, de exemplu „ursul şi veveriţa", „fluturele şi gîndăcelul", „vrăbiuţa şi albina". Copiii care au aceste nume trebuie să-şi schimbe locurile între ei, iar conducătorul să ocupe unul din locuri. Dacă cei strigaţi nu au fost atenţi şi nu au schimbat locurile sînt sancţionaţi. Cel care a pierdut locul devine conducător şi astfel jocul continuă.

SCHIMBAREA CUIBURILOR

Copiii sînt aşezaţi în cercuri desenate cu creta pe sol, formînd un cerc mare în mijlocul căruia se află 2 copii pe care îi alege educatoarea. La comanda ei, fiecare încearcă să schimbe locul cu vecinul său, strigînd: „Fă-mi loc!", rostind numele mic al acestuia. Cel indicat este obligat să părăsească cercul, procedînd la rîndul lui la fel cu un altul. În timpul acestor schimbări cei 2 din mijloc încearcă să atingă pe unul din copiii care îşi schimbă locurile. Dacă reuşesc, se schimbă rolurile între cei 2 copii şi jocul continuă.

POŞTA MERGE

Toţi copiii sînt dispuşi în formaţie de cerc. În jurul picioarelor fiecare îşi desenează un cerc. În mijlocul cercului mare se află un copil care are rol de „poştaş". Cei de pe cerc primesc cîte un nume de oraş. La începerea jocului poştaşul strigă, de exemplu: „Poşta merge de la Bucureşti la Piteşti!" Cei care au primit aceste denumiri trebuie să treacă repede unul în locul celuilalt. În timpul acesta, „poştaşul" caută să ocupe unul din cele două cerculeţe. Acela care rămîne fără cerc devine „poştaş" şi jocul continuă. Dacă „poştaşul" nu reuşeşte să ocupe un cerculeţ, continuă jocul şi strigă o altă pereche.

DĂ-MI FORFECICA !

Copiii sînt aşezaţi în formaţie de cerc, cu faţa spre interior. În jurul lor îşi desenează cu creta pe sol un cerc. În mijlocul cercului mare se află un copil, care trece de la unul la altul şi spune: „Dă-mi forfecica!" Fiecare îi răspunde:

„Du-te la vecinica!" În timp ce acesta se deplasează spre copilul arătat, ceilalți prin alergare își schimbă locurile între ei. Copilul din centru caută să ocupe unul din locuri. Dacă reușește, cel rămas fără loc trece în mijlocul cercului și jocul se reia dacă nu, rămîne tot el mai departe.

ÎȚI IUBEȘTI VECINUL ?

Copiii sînt dispuși în formație de cerc și fiecare are desenat în jurul picioarelor un cerculeț. Conducătorul jocului, educatoarea sau un copil, stă în mijlocul cercului mare și se adresează unuia de pe cerc, întrebîndu-l: „Îți iubești vecinul? Dacă acesta răspunde „Da!", conducătorul se adresează altuia. În caz că acesta răspunde „Nu!", conducătorul întreabă iar: „Ce vecin ți-ai dori?", iar acesta trebuie să spună numele unui copil, cu care urmează să-și schimbe locul. Atît ei cît și conducătorul încearcă să ocupe un cerculeț. Acela care rămîne fără loc trece în mijlocul cercului și devine conducător.

CALEA FERATĂ

Pe circumferința unui cerc se trasează un număr de cercuțe, egal cu numărul copiilor care participă la joc. În mijlocul cercului mare se plasează un copil, care este „călătorul întîrziat" (fig. 18).

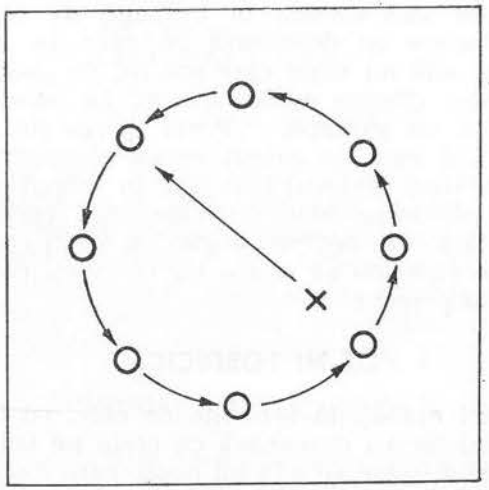


Fig. 18

La comanda dată de educatoare, toți copiii pornesc într-o anumită direcție, spre dreapta sau stînga, schimbînd locul cu vecinul. În acest timp, cel din centru încearcă să ocupe unul din cercuțe. Acela care rămîne fără loc trece la mijloc și jocul continuă.

CERCUL GEMENILOR

Pe terenul de joc se desenează „cercul gemenilor". Pe circumferința acestuia se desenează la distanțe egale un număr de cercuțe, corespunzător cu jumătatea efectivului copiilor care participă la joc. În fiecare cerc se așază cîte o pereche de copii, care se țin de mînă. În mijlocul cercului mare se mai desenează un cerc mic unde sînt așezați gemenii. Perechile sînt numerotate. Jocul începe la comanda educatoarei care strigă două numere. Perechile care se găsesc în cercuțe și au aceste numere trebuie să-și schimbe locul. Perechea care se află în cercul „gemenilor" încearcă să ocupe unul din cercurile numite, înaintea sosirii celorlalți. „Gemenii" nu sînt obligați să alerge către același cerc (fiecare poate ocupa unul din cercuri). Cei numiți să-și schimbe locurile nu au voie să revină la cercul pe care l-au părăsit.

Cercuțul se consideră ocupat de cel care a pus primul piciorul înăuntru. Cei rămași pe din afară trebuie să se așeze în cercuțul „gemenilor", la mijloc.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că se pot striga deodată cîte trei numere care se pot schimba între ele.

VARIANTĂ

În timp ce perechile din cercuțele strigate își schimbă locurile și celelalte perechi din restul cercuțelor pot să-și schimbe locurile între ele, cu mențiunea că perechile nu au voie să-și dea drumul la mîini.

PLECAREA ÎN TABĂRĂ

Pe terenul de joc se desenează unul sau două poligoane regulate, cu opt sau zece laturi, în funcție de numărul copiilor participanți la joc și fiecare copil ocupă unul din un-

ghiuri, afară de cel care este ales de educatoare să stea la mijloc. Educatoarea pronunță cu voce tare, pentru copiii din fiecare poligon, nume de orașe, munți, rîuri, țări, atribuindu-le fiecăruia cîte unul din aceste nume. Cel din mijloc trebuie să fie atent la numele pe care le primesc ceilalți. La un moment dat el pronunță la întîmplare două nume. Copiii care au primit aceste nume trebuie să schimbe locurile între ei, de exemplu : „Tabăra pleacă de la Marea Neagră, pe vîrful Omul" sau „Tabăra pleacă de la Dunăre pe Olt" sau de la „Piatra Neamț la Slatina". În timpul în care cei doi își schimbă locurile, cel din mijloc încearcă să ocupe și el un loc. Dacă izbutește, îl păstrează, iar cel care a pierdut locul trece la mijlocul poligonului și jocul continuă.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că educatoarea denumește copiii spunîndu-le la ureche, iar cel din mijloc trebuie să ghicească denumirile. Neștiind, el pronunță la întîmplare două nume, iar copiii care le poartă trebuie să schimbe imediat locurile. Dacă acela din mijloc a ocupat unul din locuri, cel rămas fără loc trece la mijloc și continuă jocul, copiii primind alte nume.

OCUPĂ SCĂUNELUL

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, și stau pe scăunele, pe două rînduri, spate în spate. Un copil, „comandantul", stă în mijlocul terenului de joc și dă diferite comenzi, de exemplu : să meargă obișnuit, ca piticii, ca uriașii etc., în cerc în jurul scăunelelor. La a doua comandă : „Ocupă un scăunel !" toți copiii aleargă împreună cu „comandantul" să se așeze pe un scăunel. Copilul care rămîne fără loc devine comandant.

MOȘ GERILĂ

Toți copiii sînt dispuși în formație de cerc, așezat încrucișat, cu fața spre interior și fiecare reprezintă o jucărie din pomul de iarnă : glob, bomboană, păpușă, lumînare, beteală, artificii, urs etc.

În mijlocul cercului se află plasat un copil, care le spune o poveste în legătură cu pomul de iarnă, în care sînt incluse

denumirile jucăriilor atribuite copiilor de către educatoare, de exemplu : „Împreună cu Moș Gerilă, păpușile și ursulețul au început să împodobească pomul de iarnă. Au agățat globuri, beteală, lumînări și artificii și acum pot începe dansul în jurul pomului de iarnă frumos împodobit".

Copiii care și-au auzit numele pronunțat în timpul povestirii trec și se prind pe rînd de mijloc în spatele povestitorului. În momentul în care acesta spune : „Bradul este împodobit !" toți copiii aleargă și formează un cerc. Ultimul care vine în cerc trece la mijloc și recită poezia „Moș Gerilă".

Moș Gerilă, mi-e rușine
Cum dau ochii azi cu tine ?
Mingea roșie-i dezumflată,
Bicicleta-i fără roate ;
Nici păpușa n-o mai am
Fratele meu
Și-a scăpat calul din ham
Și a accidentat-o greu.
Nici nu ți-o arăt, e moartă
Fără mîini, cu fruntea spartă,
Este-n pod, stă ghemotoc
Sub un fes de iarmaroc.
Iar tătucu și mămica
Spun că-s rea și stricătoare,
Că te-am supărat prea tare
Și nu-mi mai aduci nimica.
Dar ți-o jur, de azi mă-ndrept !
Uite ! nici nu-ți spun de fel
C-aș vrea sanie și-un cățel !
Adu-mi ce crezi tu,
Te-aștept !

În timp ce acesta recită poezia, ceilalți copii se deplasează pe circumferința cercului.

JOCURI PENTRU CONSOLIDAREA ALERGĂRII

DRAPELUL

Copiii sînt împărţiţi în două tabere, avînd fiecare ales cîte un reprezentant denumit „căpetenie".

Prin tragere la sorţi se alege „tabăra apărătorilor drapelului", iar restul sînt „asaltatorii", taberele avînd distanţă între ele de aproximativ 50 m.

Separat se mai trasează un al treilea cîmp, „ambulanţa", unde se vor adăposti „prizonierii".

Şeful „asaltatorilor" alege dintre „soldaţii" săi un „cavaler medieval" care poartă un semn distinct şi este învestit cu puterea de a prinde „apărători", fără ca el să poată fi prins.

„Apărătorii", la rîndul lor, au dreptul să-i prindă pe „asaltatori" cu excepţia „cavalerului".

„Asaltatorii" nu pot prinde „prizonieri", dar au voie să atingă drapelul sau să-l ia şi să-l ducă în tabăra lor, dacă nu sînt atinşi de vreun „apărător". Ei pot duce drapelul în tabăra lor, trecîndu-l din mînă în mînă, dar nu au voie să-l arunce de la distanţă.

Pentru a lua un „prizonier" este suficient ca acesta să fie doar atins, apoi este dus în spaţiul „ambulanţei".

Drapelul este înfipt înaintea taberei, la 6 m, şi păzit de 6 apărători.

Pentru a începe jocul „cavalerul" înaintează şi după ce a atins drapelul încearcă să-i îndepărteze pe „apărători", pentru a da posibilitate „asaltatorilor" să ia drapelul.

„Asaltatorii" pot să se refugieze în tabăra „apărătorilor" şi, cît stau acolo, sînt invincibili. Îndată ce o părăsesc, „apărătorii" reintră în drepturile lor şi pot să-i facă prizonieri.

Dacă vreunul din cei 6 copii care păzesc drapelul este prins de „cavaler" comandantul îl poate înlocui cu alt soldat (acesta îi poate înlocui şi pe apărătorii obosiţi).

„Asaltatorii" au dreptul să-şi schimbe „cavalerul".

Jocul se sfîrşeşte fie cînd drapelul este luat în tabăra adversă, fie cînd „asaltatorii" au pierdut jumătate din „soldaţi".

Jocul continuă cu schimbarea rolurilor.

RĂPIREA VĂLULUI DE AUR

Jocul se desfăşoară pe o suprafaţă de joc de formă dreptunghiulară, cu latura mare de 30 m şi cea mică de 15 m. Copiii sînt împărţiţi în două echipe egale ca număr, aşezate pe cele două laturi mari, număraţi în continuare.

În mijlocul dreptunghiului este desenat un cerc, care reprezintă zona neutră, unde se înfige o prăjină pe care este aşezat un voal galben.

Copiii care sînt aproape de voal, echipa lui „Făt-Frumos", sînt apărătorii, ceilalţi, „răpitorii", echipa „Zmeilor".

Educatoarea numeşte 2 copii, cîte unul din fiecare echipă, care aleargă spre voalul de aur, „Zmeul", pentru a-l răpi, iar „Făt-Frumos" pentru a-l apăra. Dacă „Făt-Frumos" îl atinge pe „Zmeu" înainte de a fi răpit voalul sau înainte de a se întoarce în tabăra sa, „Zmeul" este capturat şi dus în tabăra lui „Făt-Frumos", unde va acţiona în apărarea voalului. În timpul urmăririi „Făt-Frumos" nu are voie să calce liniile laterale ale cîmpului şi să pătrundă în spaţiul neutru. Cel care nu respectă regulile de joc devine prizonierul echipei adverse. Dacă voalul a fost răpit, la reînceperea jocului este aşezat la loc, dar un copil din tabăra lui „Făt-Frumos" cade prizonier la „Zmei". Jocul se termină după ce a fost făcută prizonieră o tabără întreagă sau după ce au fost prinşi prizonieri atîţia cîţi s-au fixat dinainte de către educatoare.

URSUL NĂRĂVAŞ

Copiii sînt dispuşi în formaţie de cerc, ţinîndu-se de mîini. În interiorul cercului se desenează „vizuina ursului", în care se plasează un copil, care stă ghemuit, „ursul". Acesta are în faţă un săculeţ care reprezintă hrana lui. Alt copil, „provocatorul", stă în faţa vizuinii (fig. 19).

La semnalul de începere a jocului dat de educatoare, „provocatorul" ia săculeţul şi aleargă prin afara cercului,

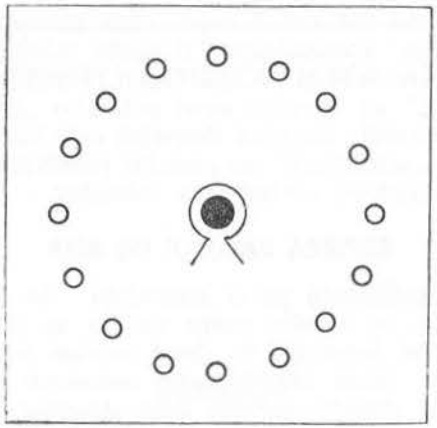


Fig. 19

cu săculeţul în mînă, iar „ursul" încearcă să-l prindă. Dacă cel urmărit este prins, atunci acesta rămîne în locul „ursului". Jocul se repetă astfel în continuare, cu condiţia ca jucătorul care îl provoacă pe „urs" să intre numai pe portiţa „vizuinii".

CINE ESTE VULPEA ?

Toţi copiii sînt aşezaţi în formaţie de cerc şi reprezintă „puişorii". Ei îşi acoperă ochii cu mîinile pentru a nu vedea pe cine desemnează educatoarea în rolul de „vulpe". După ce a fost ales, educatoarea dă semnalul de începere a jocului, iar copiii îşi iau mîinile de la ochi şi întreabă în cor, de 3 ori : „Cine este vulpea ?" După ce întrebarea a fost rostită a treia oară, „vulpea" se repede să prindă „puişorii", iar ei, pentru a scăpa, trebuie să alerge la unul din pereţii camerei să-l atingă. După prinderea cîtorva „puişori", educatoarea reface cercul şi jocul continuă, alegînd altă „vulpe".

GĂINILE ÎN GRĂDINA DE ZARZAVAT

Pentru desfăşurarea jocului mai întîi se delimitează terenul cu două beţe înfipte în pămînt, legate între ele cu o sfoară, reprezentînd o „grădină de zarzavat" împrejmuită cu gard. În direcţia opusă se marchează un spaţiu, „casa paznicului", în care stă „paznicul" (educatoarea). Copiii stau în

spaţiul nemarcat şi reprezintă „găinile". Acestea, conduse de una din ele, încearcă să treacă pe sub gard, unele reuşesc, altele nu. Cele care reuşesc sînt alungate de paznic care, bătînd din palme, strigă : „Uş, Uş ! Vin acuş !" Cînd aud aceste cuvinte, „găinile" care au intrat în grădină trebuie să treacă pe sub sfoară, fără să o atingă. Copiii care o ating sînt aduşi în „casa paznicului" şi jocul continuă prin schimbarea rolurilor.

VRĂBIUŢELE ŞI PISICA

Copiii sînt răspîndiţi în toată sala şi reprezintă „vrăbiuţele". Toţi au pe cap o fundă pe care este fixat un cioc de carton. Educatoarea alege un copil care reprezintă „pisicuţa", pe care o aşază în mijlocul sălii, într-un cerc mare desenat cu creta, acesta fiind „acoperişul casei". „Pisica" se preface că doarme. „Vrăbiuţele" vin pe „acoperiş" (adică în cerc) şi sar (zboară în cerc) în jurul „pisicuţei". Deodată aceasta se scoală şi aleargă să prindă „vrăbiuţele", iar acestea zboară de pe „acoperiş". Copiii atinşi înainte de a ieşi din cerc părăsesc jocul.

Jocul continuă pînă ce „pisicuţa" prinde mai mult de jumătate din numărul „vrăbiuţelor", apoi educatoarea alege un alt copil pentru rolul de „pisică".

DE-A PRINSELEA

Copiii sînt dispuşi în formaţie de cerc, cu faţa spre interior, ţinîndu-se de mîini. În mijlocul cercului se plasează un copil, „prinzătorul".

La comanda educatoarei, copiii de pe cerc se deplasează spre dreapta cîntînd (fig. 20) :

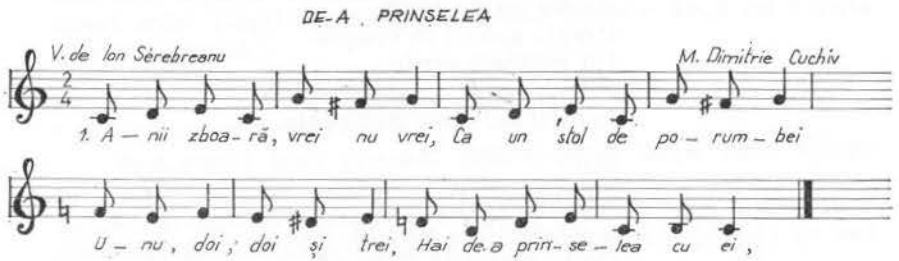


Fig. 20

Și vom prinde negreșit
Viitorul fericit.
Unu, doi, și unu, doi
Hai de-a prinselea cu noi.

La terminarea cîntecului, copiii aleargă în toate direcțiile spre a nu fi prinși. Ca să scape de „prinzător" un copil poate cere ajutor altuia. Dacă acesta ajunge lîngă el înaintea „prinzătorului", cel în primejdie a scăpat, în caz contrar este prins; apoi se inversează rolurile, iar jocul continuă.

ALBINA HARNICĂ

În două părți opuse ale terenului de joc se trasează „stupul" și „pajiștea de flori". Copiii sînt răspîndiți pe terenul de joc.

La comanda educatoarei: „Albinelor, să alergăm pe pajiștea cu flori!", toți copiii aleargă mișcînd brațele, imitînd zborul abinelor și zumzetul lor spre locul indicat.

La comanda: „Hai la stup!", copiii aleargă spre „stup", de data aceasta intrînd prin locul marcat pentru intrarea în stup, „urdiniș", în formație pe un șir.

La comanda: „Albinelor, zburați spre soare!", ele ies din nou pe terenul de joc și jocul continuă.

LEAPȘA

Copiii sînt dispuși în formație de cerc, iar unul pe care îl numește educatoarea alege leapșa printr-unul din procedeele de mai jos:

Plouă, plouă, plouă
Boabe ca de rouă,
Crește spicul în cîmpie
Cu mustața aurie.
Pîinea bună crește, crește
Pentru cel care muncește.

sau:

Ala bala, portocala,
Ieși bădiță la portiță,
Că te-așteaptă Talion,

Talion fecior de domn.
Cu tichie de frînghie,
Cu pană de ciocîrlie.
Dă-n deal, dă-n vale
Dă-ntr-o floare,
Mirositoare
Cioc boc, treci la loc.

sau:

Vino soare pe răzoare,
Că ți-oi da o cingătoare.
Una mie, una ție,
Și un nai,
Și un pai.
Că ți-oi da
Un pumn de nuci,
Și-o pereche de papuci.

sau:

De la nuna,
De la buna,
De la cucul
Din pădure,
De aici
Pîn-la arici,
Numai case de urzici.

Copilul la care s-a terminat ultima silabă devine „leapșa".

Înainte de a se alege leapșa se anunță felul jocului: „Leapșa pe cocoțate". Copiii se deplasează liber pe terenul de joc atenți la „leapșă" să nu-i atingă în timp ce stau pe sol. Cînd sînt în primejdie să fie atinși de leapșă, ei trebuie să se suie pe o bancă, o buturugă, o ladă, o piatră mai mare sau alte obiecte plasate de la început pe terenul de joc în acest scop. Copilul care a fost atins înainte de a se cocoța devine „leapșă".

LEAPȘA GHEMUIT

Toți copiii stau grupați. Educatoarea alege unul dintre ei, dîndu-i rol de „leapșă". La comanda de începere a jocului, acela care este „leapșă" caută să lovească un copil. Dacă cel urmărit s-a ghemuit înainte de a fi atins, scapă; în caz

că este atins înainte de a se ghemui, schimbă rolurile între ei. „Leapșa" cînd atinge un copil trebuie să strige tare „leapșa".

LEAPȘA ÎN CERC

Copiii se deplasează pe circumferința unui cerc în aceeași direcție (spre dreapta sau spre stînga), repetînd cuvintele: „Pe mine nu mă prinde!". În centrul cercului se plasează un copil care este „leapșa" (un băiat cu o căciuliță sau o fetiță cu o băsmăluță pe cap).

La semnalul de începere a jocului dat de educatoare, toți copiii aleargă într-un spațiu limitat, fixat dinainte, iar „leapșa" aleargă să atingă cu căciulița sau băsmăluța pe unul dintre copii. Cel urmărit, dacă reușește să se ghemuiască înainte de a fi atins, scapă. Dacă urmăritorul îl atinge, spunînd „leapșa", schimbă rolurile între ei și jocul continuă.

CĂLĂREȚII

În cele patru colțuri ale sălii (terenului de joc) se delimitează cîte un loc care reprezintă „grajdul". În fiecare grajd se plasează cîte un „călăreț". Ceilalți copii sînt răspîndiți în interiorul spațiului de joc și reprezintă „caii". La semnalul educatoarei de începere a jocului „călărețiii" aleargă să prindă „caii" și să-i aducă în „grajd" unde îi înseamnă, legîndu-le cîte o bandă la braț ca să nu fugă. „Calul" care este însemnat cu bandă roșie poate ieși din „grajd".

„Călărețul" care a prins mai mulți „cai" este declarat cîștigător.

PANGLICUȚELE

Copiii sînt răspîndiți pe tot terenul de joc, avînd de braț legată o panglică colorată. Unul din ei, fără panglică, este „urmăritorul".

La comanda de începere a jocului, toți copiii aleargă, iar cei fără panglică încearcă să prindă pe unul dintre ei. Cel prins trebuie să-i cedeze panglica, devenind „urmăritor". Ei pot scăpa de „urmăritor" numai dacă înainte de a fi loviți s-au ghemuit.

VARIANTĂ

Același joc se poate desfășura cu 2 urmăritori, care poartă un semn distinct, de exemplu, unu o panglică roșie, celălalt verde, iar restul copiilor nu au nici un semn. „Urmăritorii" au marcate pe terenul de joc cîte o căsuță unde îi duc pe cei prinși. „Urmăritorul" care a prins cei mai mulți copii este declarat cîștigător.

DE-A PRINSA

Conducătorul jocului se alege prin numărătoare. Acesta marchează cu o linie locul de plecare și stabilește un punct care se numește „loc de scăpare". Participanții la joc stau pe un șir, cu spatele spre locul de scăpare. Conducătorul, plasat în fața șirului, se adresează pe rînd jucătorilor cu întrebările de mai jos. Dacă numărul jucătorilor e mai mic decît cel al întrebărilor, întrebările se pun pe sărite.

— Unde te duci?
— La Tecuci.
— Ce să faci?
— Cozonaci.
— Unde șezi?
— Peste drum.
— Cum te cheamă?
— Nu știu cum.
— Păzea acum.

Cînd conducătorul spune „păzea acum", tot șirul se îndreaptă în alergare spre „locul de scăpare". Cel atins trece „la prins" și pune întrebările.

AVIOANELE

Copiii, așezați pe scăunele în semicerc, reprezintă „aviatorii". În fața lor sînt înfipte în pămînt două bastoane, de care se fixează o ghirlandă de steguleție colorate diferit, care reprezintă „avioanele" mai multor națiuni. Terenul de zbor, delimitat prin linii trasate pe sol, se află în spatele ghirlandei de steguleție.

La începerea jocului, educatoarea întreabă: „Aviatorii sînt gata de zbor?" Copiii, care reprezintă „aviatorii", răspund: „Gata!" Atunci ea comandă: „Porniți zborul!" ridicînd un steguleț verde, semn că se poate decola. „Aviatorii",

ridicîndu-se în picioare, aleargă (zboară) cu brațele întinse lateral, imitînd zgomotul motoarelor pe tot terenul, pînă cînd educatoarea ridică un steguleț roșu, semnal la care „avioanele" revin la loc (aterizează).

Cîștigători sînt declarați „aviatorii" care au decolat și aterizat mai repede.

URSUL

Toți copiii sînt răspîndiți pe terenul de joc. Într-un colț al terenului se trasează un cerc, care reprezintă „bîrlogul ursului", în care se plasează un copil care are rolul „ursului". Ceilalți copii vin spre „bîrlog" spunînd :

Vine ursul mînios,
Cu un dinte ruginos.

„Ursul" pornește după pradă, alergînd după copii cu intenția să-i prindă. Este considerat prins acela care a fost atins cu mîna sau cu mîinile încleștate de către „urs". Copiii prinși sînt aduși în „bîrlog" și jocul continuă pînă cînd „ursul" prinde majoritatea copiilor.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebire că acela care a fost atins se prinde de mînă cu „ursul" și pornesc împreună la urmărire. Pe măsură ce sînt prinși mai mulți copii, șirul poate fi împărțit în două. Jocul se termină cînd toți copiii sînt prinși.

LA URSUL DIN PĂDURE

Copiii stau grupați într-un spațiu limitat printr-un marcaj, denumit „casa copiilor". În direcția opusă acestui spațiu se delimitează un loc, „bîrlogul", în care se plasează un copil cu rol de „urs".

Împreună cu educatoarea, copiii se duc spre „bîrlogul" ursului, imitînd culesul florilor și recitînd :

Culegem ciuperci și mure,
De la ursul din pădure.
Ursul doarme nemișcat.

Ne-a văzut, s-a înfuriat !
Mîrîie, spre noi se-ndreaptă
Fugim toți... Nimeni n-așteaptă !

După ultimul vers, „ursul" aleargă să-i prindă pe copii. Aceștia scapă numai dacă ajung la „casa copiilor", înainte de a fi atinși de „urs".

După ce au fost prinși mai mulți copii, în locul „ursului" trece un alt copil și jocul se reia.

LUPUL ȘI IEZII

Copiii stau grupați într-un cerc desenat pe terenul de joc, ei reprezintă „iezii", iar în fruntea lor stă un copil, „capra". În partea opusă se delimitează vizuina lupului, în care se află „lupul".

Capra, conducătoarea jocului, spune :

Ziuă s-a făcut,
Haideți la păscut !

Atunci iezii pornesc, odată cu capra, pe terenul dinainte fixat pentru păscut. „Lupul" după ei. Cînd „capra" îl zărește, strigă :

Lupul ne zărește
Și ne urmărește.

La cuvintele „caprei", „iezii" aleargă înapoi. „Lupul" îi urmărește și încearcă să prindă unul. Acela care a fost prins este scos din joc. Jocul se reia alegînd alți copii în rolurile de „capră" și „lup".

ÎNCEARCĂ SĂ NE PRINZI

Copiii, ținîndu-se de mîini, se deplasează spre educatoare, care stă pe un scăunel la o distanță dinainte stabilită, recitînd :

Sîntem veselii copii !
Știm juca și știm fugi !
În fugă am pornit la drum,
Vezi să ne prinzi acum !

După ultimul vers, copiii aleargă, iar educatoarea încearcă să prindă unul dintre ei, care îi ia locul și astfel continuă jocul.

ALBINELE ȘI RÎNDUNELELE

Pe terenul de joc se marchează o suprafață mai mare, „cîmpul cu flori", pe care sînt răspîndiți copiii, „albinele".

În altă parte a terenului se desenează un cerc mare „stupul", în care urmează să se refugieze albinele, iar mai departe de „cîmp și stup" se marchează un loc cu 3 despărțituri, „cuiburile", în care vor sta înainte de începerea jocului cei 3 copii ce reprezintă „rîndunelele".

La comanda de începere a jocului, „albinele" se deplasează pe „cîmpul cu flori", imitînd zborul „albinelor", cîntînd (fig. 21).

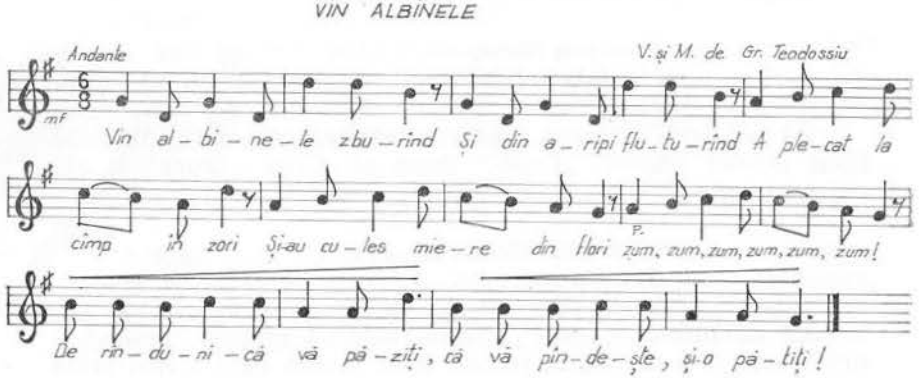


Fig. 21

Cînd ajung la cuvintele „și-o pățiți!", „albinele" aleargă spre „stup" urmărite de „rîndunele". Copiii prinși în afara „stupului" sînt luați și duși la „cuiburile rîndunelelor".

Este considerat cîștigător acel copil („rîndunică") care a reușit să prindă mai multe „albine".

URSUL ȘI ALBINELE

Grupa este împărțită în două-trei echipe, egale ca număr, așezate în interiorul unor „faguri" desenați pe sol cu creta. Copiii sînt „albinele", iar fagurii „stupii".

Un copil, care reprezintă „ursul", stă ghemuit într-un colț al terenului de joc, iar în jurul lui se trasează un cerc care reprezintă „bîrlogul ursului".

La o distanță nu prea mare, se delimitează cu creta pe sol un spațiu care reprezintă „grădina cu flori".

„Albinele" ies din stupi, zumzăind și dînd din aripi, întocmai ca atunci cînd zboară prin grădină ca să culeagă nectar.

„Ursul", tiptil, legănîndu-se, se îndreaptă spre unul din „stupi" pentru a mînca miere. „Albinele" în alergare revin la „stup" pentru a-l îndepărta pe „urs", înțepîndu-l. Acesta aleargă spre bîrlog, urmărit de albine. Dacă „albinele" prind „ursul" înainte ca el să ajungă la „bîrlog", cel care l-a atins trece în locul „ursului", iar el ia locul „albinei". În caz contrar jocul continuă în aceeași formație.

VULTURUL

Toți copiii sînt răspîndiți pe terenul de joc.

Unul dintre ei, ales prin tragere la sorți ca să înceapă jocul, se retrage într-un spațiu delimitat cu creta într-un colț al terenului de joc, „cuibul", de unde iese în alergare strigînd: „Vulturul pleacă la vînat!" și încearcă să prindă un copil, îl alungă spre cuib, fiind urmărit de toți ceilalți copii. Aceștia caută să-l atingă pe „vultur" sau pe cel prins. Dacă izbutesc, „vulturul" trebuie să-l ducă în cîrcă pînă la „cuib" pe cel care l-a atins.

La ieșirea următoare din „cuib", „vulturul" apare de mînă cu cel prins pentru a vîna și astfel jocul continuă pînă ce se formează un lanț de prizonieri ai „vulturului".

Numai „vulturul" are voie să facă prizonieri.

CUCULE, NĂUCULE!

Copiii sînt așezați în formație de cerc, ținîndu-se de mîini. Unul dintre copii stă în mijlocul cercului și reprezintă „prinzătorul".

La comanda educatoarei, copiii se deplasează spre dreapta, recitînd:

„Cucule năucule,
Ce tot faci și nu taci?
Tot cînți și tot zbori

Spune-ne și nouă bine
Cît trăim.
Dă-mi ani cinci
Și-o pereche de opinci,
Și lapte dulce de mîncat
Și fiert bine cu păsat,
Să mănînc și să tot joc,
Și să nu pot sta pe loc.
Să mă bucur să tot cînt
Și să nu am rău gînd!"

La terminarea versurilor, copiii aleargă în toate direcțiile pentru a nu fi prinși. Cei prinși sînt scoși din joc.

ÎNTRECERE ÎN CERC

Pe sol se desenează un cerc mare, astfel ca distanța dintre copiii, care stau pe circumferința lui, să fie de 2 m.

La semnalul educatoarei de începere a jocului, toți copiii încep să alerge în același sens, pe circumferința cercului, căutînd să-l depășească pe cel din față. Acela care reușește să depășească este scos din joc și trece în mijlocul cercului. Jocul continuă pînă cînd jumătate din jucători se află în mijlocul cercului.

VARIANTĂ

Același joc se poate desfășura cu schimbarea sensului alergării printr-o comandă dată de către conducător, un semnal stabilit înainte de începerea jocului, de exemplu, copiii aleargă într-o direcție și la un moment dat conducătorul fluieră. Aceștia se întorc la stînga împrejur pe loc și pornesc în pas alergător, tot cu intenția de a-și depăși colegul din față și astfel jocul continuă pînă cînd conducătorul consideră că copiii au obosit.

BUFNIȚELE

Copiii sînt răspîndiți pe tot terenul de joc și primesc diferite nume de animale, insecte, (șoricei, iepurași, broscuțe, fluturași etc.). Educatoarea alege 2—3 copii, care au rol de „bufnițe", pe care îi așază la marginea terenului de joc, într-un loc marcat printr-un cerc, care reprezintă „cuibul"

lor. La comanda educatoarei de începere a jocului, „viețuitoarele" aleargă pe teren în toate direcțiile. Cînd educatoarea strigă: „Noapte!", ele se îndreaptă în alergare spre adăposturile lor, care sînt marcate pentru fiecare specie la marginea de teren opusă celei cu „cuibul bufnițelor". În același timp „bufnițele" se reped să prindă un copil, lucru posibil numai dacă acesta nu a reușit să depășească linia de demarcație a adăpostului său. Dacă „bufnițele" reușesc să prindă un „animal" sau o „pasăre", aceasta este dusă în „cuibul" lor și educatoarea schimbă rolurile copiilor. Dacă nu reușesc, „viețuitoarele" aleargă pe teren pînă cînd aud cuvîntul: „Zi!" (rostit de educatoare). La această comandă „bufnițele" se retrag la „cuibul" lor, iar „viețuitoarele" părăsesc „cuiburile". Jocul continuă prin alternarea comenzilor „Noapte!" — „Zi!" și prin schimbarea rolurilor, cînd „bufnițele" reușesc să prindă un copil.

CURSA DE MOTOCICLETE

Pe terenul de joc se desenează un cerc mare pe circumferința căruia se plasează copiii, „motocicliștii", aproximativ la 2 m unul de altul. În mijlocul cercului stă „arbitrul". La semnalul: „Start" copiii aleargă cît pot de repede pentru a-l întrece pe cel din față. Cînd un „motociclist" reușește, acesta îl lovește pe cel întrecut cu mîna și își continuă cursa. Cel atins este scos din cursă la comanda „arbitrului". Depășirea se face numai prin dreapta.

Cînd jumătate din „motocicliști" au fost scoși din cursă, „arbitrul" comandă cursa în sens invers.

Este declarat cîștigător „motociclistul" care i-a depășit pe toți ceilalți.

EREȚII ȘI PORUMBEII

Copiii sînt împărțiți în două echipe egale ca număr, una reprezentînd „ereții", cealaltă „porumbeii". Într-un colț al terenului se marchează pe sol „cuibul porumbeilor" în care încap toți copiii din grupă. „Ereții" au și ei un „cuib" asemănător, în colțul opus, care este păzit permanent de un „erete".

La începerea jocului „porumbeii" se află în cuibul lor, iar „ereții" sînt răspîndiți pe tot terenul de joc. Imediat „po-

rumbeii" își părăsesc „cuibul", cîte unul sau în grupuri de 2, 3, 4. Educatoarea strigă :

Frunză verde
Foi mărunte
Un erete-i sus pe munte !
Se rotește
Și pîndește !
Vă ochește !

„Ereții" aleargă după „porumbel", încercînd să-i prindă. Un „porumbel" este considerat prins atunci cînd „eretele" care l-a urmărit reușește să-l ajungă și, prin lovituri cu mîna pe ambii umeri, simulează tăierea aripilor. După aceasta este dus în cuibul ereților. Dacă în timpul jocului, un „porumbel" liber reușește să ajungă la „cuibul ereților" și să-i atingă pe „porumbei", el îi eliberează, iar aceștia pot reintra în joc. Acest lucru este însă greu de realizat deoarece „ereții" își păzesc bine cuibul și prada.

Jocul continuă, inversîndu-se rolurile.

ULIUL ȘI PUIȘORII

Jocul se desfășoară ca și „Ereții și porumbeii", cu deosebirea că educatoarea spune versurile :

Puișor
Neștiutor
Iese-n față !
Uliu-l vede,
Se repede
Și-l înhață !

AJUTOR, PRIETENE !

Copiii sînt răspîndiți în sală sau pe terenul de joc. Educatoarea alege un copil care să înceapă jocul „prinzător". Acesta aleargă să-l atingă pe unul dintre copii. Cel urmărit trebuie să strige : „Ajutor, prietene !" pronunțînd numele unui copil. Cel chemat încearcă să-i dea mîna pentru a-l salva. Dacă reușește, ambii scapă de urmărire și jocul continuă, rămînînd „prinzător" același copil. Dacă nu reușește să-i dea ajutor, este numit alt copil (fig. 22).

Fig. 22

GÎȘTELE ȘI LUPUL

Unul dintre copii reprezintă „gospodina", altul „lupul", iar ceilalți „gîștele". Se delimitează un spațiu, „cotețul", în care stau gîștele și altul mai mic care reprezintă „moviliță", în spatele căreia se ascunde lupul (fig. 23).

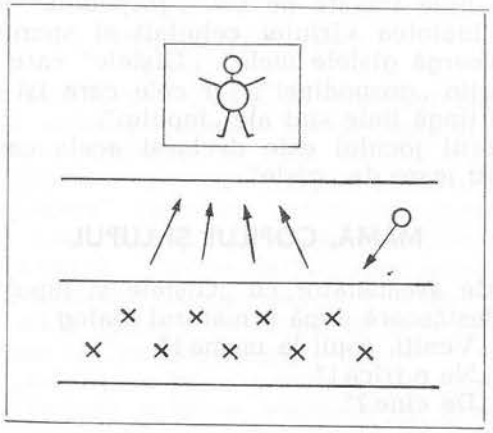


Fig. 23

„Gospodina" duce „gîștele" la iarbă, apoi se întoarce acasă și începe să le cheme :

— Gîștelor, gîștelor !
— Ga, ga, ga ! — răspund acestea.
— Veniți acasă !
— De ce să venim ? — întreabă „gîștele".
— Lupul este după moviliță.
— Ce face acolo ?
— Jumulește „gîște".
— Care gîște ?
— Cele albe și sure. Veniți repede acasă !

Cînd „gospodina" spune ultimul cuvînt, gîștele aleargă spre coteț, iar „lupul" încearcă să le prindă. „Gîștele" prinse sînt luate de „lup" și duse lîngă moviliță.

Jocul continuă pînă cînd „lupul" prinde toate „gîștele". Atunci „gospodina" pornește să le caute. Ea se duce la moviliția lupului și îl întreabă.

— „Lupule", n-ai văzut gîștele mele ?
— Ce fel de „gîște ?" (întreabă „lupul").
— Albe și sure (răspunde „gospodina").

Gîștele încep să strige : ga, ga, ga...

„Lupul" o duce pe „gospodină" la „coteț", iar aceasta îi arată „gîștele" pe care vrea să le ia înapoi. Pentru a verifica dacă sînt „gîștele" ei, „lupul" le supune la două probe :

— „gîștele" trebuie să-și încleștеze degetele, iar „gospodina" trebuie să le desfacă. Dacă reușește, înseamnă că sînt ale ei ;

— pe o linie trasată pe sol, „gospodina" pune călcîiul unui picior înaintea vîrfului celuilalt și spune : „Iată așa trebuie să meargă gîștele mele". „Gîștele" care merg corect pe linie aparțin „gospodinei", iar cele care își pierd echilibrul și calcă lîngă linie sînt ale „lupului".

Cîștigătorul jocului este declarat acela care a obținut un număr mai mare de „gîște".

MAMA, COPILUL ȘI LUPUL

Jocul este asemănător cu „Gîștele și lupul", cu deosebirea că se desfășoară după următorul dialog :

Mama : „Veniți, copii la mama !"
Copiii : „Ne e frică !"
Mama : „De cine ?"

Copiii : „De lup".
Mama : „Unde este lupul ?"
Copiii : „În cămară".
Mama : „Ce face acolo ?"
Copiii : „Se spală !"
Mama : „Cu ce se șterge ?"
Copiii : „Cu coada pisicii !"

După aceasta jocul continuă, folosind elementele jocului anterior.

LUPUL ȘI GÎȘTELE

Pentru desfășurarea jocului se folosește următorul dialog :

Mama gîștelor : „Gîsculițele mele veniți acasă !"
Gîștele : „Nu putem !"
Mama : „De ce nu puteți ?"
Gîștele : „Pentru că lupul stă după gard".
Mama : „Ce face acolo ?"
Gîștele : „Taie lemne să facă foc".
Mama : „Ce să facă cu focul ?"
Gîștele : „Să prăjească gîștele".
Mama : „De unde să ia gîște ?"
Gîștele : „Din cîrdul nostru".
Mama : „Curtea este închisă !"
Gîștele : „Da, dar vrea să intre prin gaura din gard".
Mama : „Gîștelor intrați voi prin gaura din gard și veniți acasă".

VULPEA ȘI GÎȘTELE

Copiii răspîndiți pe terenul de joc reprezintă „gîștele" care ciugulesc iarba, pe cîmpie. Într-un colț al terenului se trasează un cerc, „vizuina", în care stă un copil, „vulpea".

În fața „gîștelor", la o distanță mai mare, stă o fetiță cu rolul de „gospodină". Ea strigă : „Gîștelor, gîștelor !" Acestea răspund : „Ga, ga, ga !" Gospodina le întreabă : „Vă e foame ?" Ele răspund : „Da, da da". „Veniți acasă !", le strigă ea. Atunci ele aleargă spre „gospodină". În acest timp, „vulpea" aleargă după „gîște", încercînd să le prindă. „Gîștele" prinse sînt aduse în „vizuina vulpii".

După ce „vulpea" a prins jumătate din numărul „gîștelor", jocul se încheie printr-o tracțiune de brațe efectuată

între echipele conduse de „vulpe" și de „gospodină". Echipa care reușește s-o deplaseze pe cealaltă de 3 ori peste linia trasă între ele este declarată cîștigătoare.

DOUĂ VULPI

În centrul terenului se desenează două cercuri mici, tangente, cu diametrul pe diagonala care unește colțurile opuse ale terenului de joc, împărțindu-le în două.

La capetele diagonalei sînt așezate cele două echipe, iar conducătorii, „două vulpi", stau spate în spate în cele două cercuri. După ce „vulpile" spun : „Sîntem două vulpi și vrem să vă prindem", caută să-și schimbe locurile între ele, alergînd numai pe terenul din dreapta lor. Copiii aleargă cu pași laterali și se feresc de „vulpea" care-i urmărește strigînd : „Nu mi-e frică, nu mi-e frică !" venind cît mai aproape de „vulpe". „Vulpea" dacă reușește să atingă un copil îl scoate temporar din joc.

„Vulpea" care a prins cei mai mulți copii cîștigă jocul.

CUI ÎI ESTE FRICĂ DE RECHIN ?

Copiii sînt așezați înapoia laturii mici a unui dreptunghi, desenat vizibil pe sol.

Unul din copii, „rechinul", este plasat la mijlocul terenului (fig. 24).

„Rechinul" pornește către copii și strigă : „Cui îi este frică de rechin ?" la care toți răspund : „Mie, nu !" și pornesc toți în alergare spre partea opusă a terenului, ferindu-se de acesta. „Rechinul" încearcă să lovească unul sau mai mulți copii. Cei loviți devin „rechini", după care se retrag înapoia spațiului destinat rechinului, unde formează un lanț, ținîndu-se de mîini. Cu toți pornesc strigînd ca și „rechinul" : „Cui

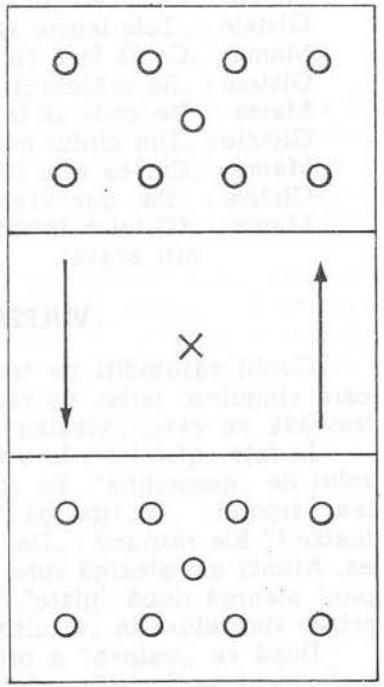


Fig. 24

îi este frică de rechin ?", încercînd să atingă un copil numai prin cei doi din capetele șirului. Copiii au voie să se furișeze pe sub lanț sau să-l rupă dacă pot.

Jocul reîncepe, iar ultimul copil prins devine „rechin".

VARIANTĂ

Terenul de joc este marcat la mijloc cu două linii paralele, la o distanță de 3 m una față de cealaltă. Copiii, împărțiți în două echipe, stau în dreptul cîte unei laturi a terenului de joc, în afară de unul, „rechinul", care stă între linii și își păzește hotarul. Rechinul se duce în fața unei echipe și strigă : „Vă este frică de rechin ?" La care toți răspund „Nu !". Apoi se întoarce spre echipa din partea opusă a terenului și îi întreabă la fel. După aceasta cele două echipe trebuie să schimbe locul între ele, copiii fiind obligați să alerge și prin terenul „rechinului". Acesta încearcă să prindă unul sau mai mulți copiii și jocul continuă întocmai ca cel descris anterior.

MĂCINICA

Copiii sînt răspîndiți pe tot terenul de joc. Doi dintre ei se prind de mîini, formînd un scăunel, iar al treilea se așază pe scăunel și este purtat de cei doi care cîntă :

Unde-i groapa cu furnica ?
S-o săltăm pe Măcinica !

După ce termină ultimul vers, copilul de pe scăunel coboară și toți 3 aleargă după ceilalți copii. Aceia care sînt prinși devin „Măcinica" și „scăunelul".

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că se alcătuiesc mai multe grupuri de cîte 3, care cîntă :

Hai la groapa cu furnici,
Ba-i aici, ba nu-i aici.

La terminarea ultimului vers aleargă mai mulți prinzători.

COTOIUL

Copiii sînt răspîndiți pe terenul de joc. Unul dintre aceștia lovește un coleg pe umăr, zicînd : „Cotoiul", apoi aleargă. Copilul care a fost lovit se ia după el pentru a-l prinde. În timp ce aleargă restul copiilor pot să-i taie calea pentru a împiedica urmărirea, fără să folosească mîinile sau să pună piedică.

Jocul continuă atît cît consideră educatoarea, după ce au schimbat între ei rolurile cel puțin jumătate din efectivul grupei.

DULĂUL

Pe terenul de joc se trasează două linii paralele, la 10—15 m una de cealaltă. Pe acest spațiu e stăpîn „dulăul". Copiii, împărțiți în două echipe egale ca număr, sînt așezați la capetele opuse ale acestui spațiu. La semnalul educatoarei de începere a jocului, ei vor încerca să treacă unii în locul celorlalți, trecînd prin spațiul „dulăului" fără să fie atinși de acesta.

Cei care se află în pericol în spațiul „dulăului", dacă reușesc să se ghemuiască, înainte de a fi atinși, scapă. „Dulăul" nu are voie să stea lîngă cel ghemuit, el trebuie să urmărească alt copil.

Acela care a fost prins schimbă rolul cu „dulăul".

PUII MAMEI

Toți copiii sînt răspîndiți pe terenul de joc și reprezintă „puii". Într-un colț al terenului, la o distanță mai mare, se desenează un cerc, „vizuină", în care stă un copil. Acesta reprezintă „dihorul". În fața lor, la o distanță de 6—8 m, într-un loc delimitat, se plasează o fetiță care reprezintă „gospodina". Jocul începe cu cîntec (fig. 25).

După ultimul vers „puii" aleargă spre „gospodină". În acest timp, „dihorul" aleargă după ei, încercînd să-i prindă. Cei prinși sînt aduși în „vizuina dihorului" și jocul continuă pînă cînd „dihorul" prinde toți „puii".

„Gospodina" rămasă fără pui se duce la „vizuina dihorului" și-l întreabă :

— N-ai văzut puii mei ?

— Ce fel de pui, întreabă „dihorul ?"

PUII MAMEI

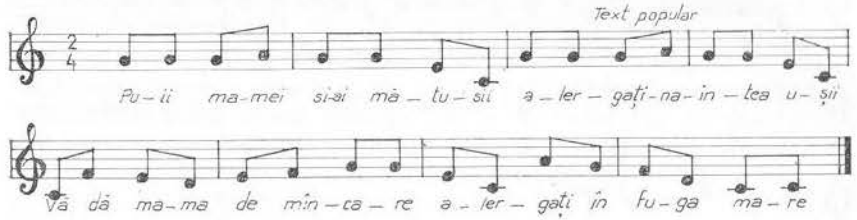


Fig. 25

— Un, doi, trei,
Cinci, șase pui,
Și în frunte o găină
Pe cărare,
Pe răzoare,
Pe răcoare
I-ai luat tu de-aripioare.

„Dihorul" o duce pe „gospodină" în „vizuină" și-i arată „puii". Pe rînd, „puii" ghemuiți cu brațele întinse înainte și degetele încleștate sînt trași spre casă de „gospodină". „Dihorul" caută să se împotrivească, dar nu reușește s-o împiedice pe „gospodină" să-și ia „puii". Cînd se întoarce să-i ia și pe ceilalți este ajutată și de „puii" pe care i-a salvat mai înainte.

Jocul se încheie după ce toți „puii" au fost aduși acasă de „gospodină".

VÎNĂTORUL

Copiii sînt dispuși în formație de cerc, ținîndu-se de mîini, și reprezintă „vînatul" (lupi, vulpi, urși, cerbi etc.). Într-o parte a terenului se trage o linie care marchează începutul pădurii, iar în alt loc, mai depărtat, se trasează „cercul vînătorului". Un copil cu o pușcă în mînă primește rolul de „vînător".

La comanda de începere a jocului, copiii se învîrtesc în cerc cîntînd (fig. 26).

După ultimul vers, își dau drumul la mîini și aleargă în pădure ca să nu fie prinși de „vînător" care îi urmărește. Acela care este prins de „vînător", înainte de a trece linia care marchează marginea pădurii, se consideră „vînat" și

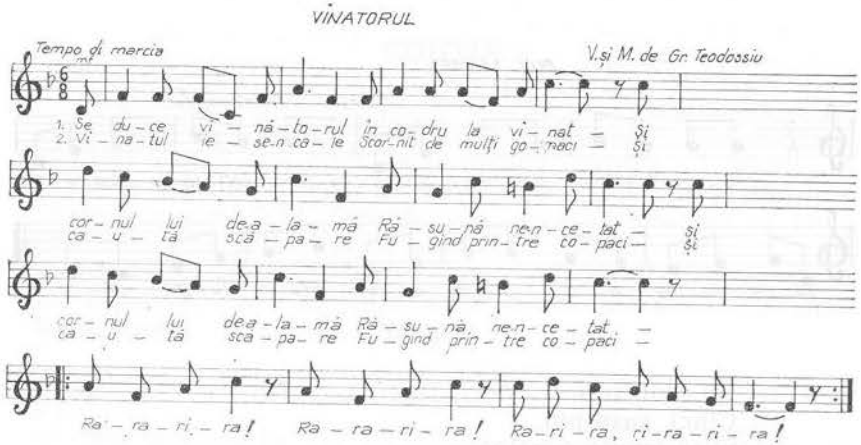


Fig. 26

este dus în cercul acestuia. Jocul continuă în același fel, însă cu schimbarea rolurilor între cei doi („vînat" și „vînător").

JOCUL IEPURAȘILOR

Acesta este o variantă a jocului „Vînătorul". Se păstrează aceleași reguli și indicații, schimbînd cîntecul, iar copiii reprezintă „iepurașii".

Jocul începe la comanda educatoarei, cu cîntecul (fig. 27) :

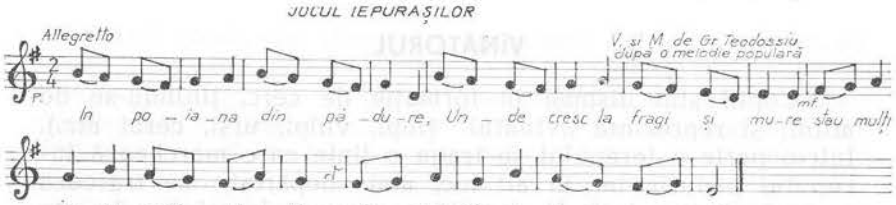


Fig. 27

Vînătorul mi-i pîndește
Și cu pușca mi-i ochește.
Paf ! dar glonțul n-a lovit ;
Iepurașii mi-au fugit !

VÎNĂTORUL ȘI IEPURAȘII

Copiii sînt așezați în formație de cerc, ținîndu-se de mîini. Ei reprezintă „iepurașii". Într-un colț al terenului de joc se marchează „pădurea", spre care vor alerga să se salveze „iepurașii", iar în colțul opus se limitează un alt spațiu care reprezintă „casa vînătorului". La comanda educatoarei de începere a jocului, „iepurașii" se deplasează pe circumferința cercului cu sărituri, recitînd :

Eu sînt iepurașul Țup,
În pădure sar, țup, țup !
Am picioare lungi de tot,
Lungi urechi, mustăți la bot.
Țup, țup, țup !
Coadă n-am și-s furios
Țup, țup, țup !

„Vînătorul" îndreaptă pușca spre un iepuraș și strigă : „Poc, poc, l-am nimerit pe Florinel !" (sau alt nume pe care îl are copilul respectiv). Acesta trebuie să rămînă pe loc. „Vînătorul" îl ia cu el și-l duce la casa lui, apoi jocul continuă.

RÎNDUNICA

Pe terenul de joc, de forma unui dreptunghi, se trasează de-a lungul lui un culoar lat de 1 m. În interiorul acestui culoar se plasează un copil care este legat la ochi și stă cu picioarele depărtate. El reprezintă „Rîndunica".

Toți ceilalți copii sînt așezați în formație de șir în spatele „rîndunicii" și fiecare aruncă un obiect — batistă sau eșarfă colorate diferit, printre picioarele ei, spre stînga sau spre dreapta, dar totdeauna înainte pe culoar.

După aceea „rîndunica" se ghemuiește și începe să sară înainte, deviind cîte puțin, cînd la dreapta cînd la stînga, pentru a atinge unul din obiectele aruncate pe care îl ridică.

În timp ce înaintează „rîndunica", copiii ridică obiectele aruncate (batistele, eșarfele) pe care aceasta nu le poate atinge. „Rîndunica" dacă pune mîna pe un obiect (batistă) copilul căruia îi aparține pornește în alergare către un loc

dinainte stabilit. Ceilalți, care și-au luat obiectele aruncate (batistele), îl urmăresc și-l lovesc cu ele pe spate, pînă ce acesta ajunge la destinație.

El devine „rîndunică" și jocul continuă.

MIEZUL NOPȚII

Pe terenul de joc se desenează un cerc care reprezintă „cotețul". În interiorul acestuia stau toți copiii, ei reprezintă „puii". Un copil primește rolul de „cloșcă". În partea opusă „cotețului" se delimitează „vizuina vulpii". „Cloșca" îi duce pe „puișori" în formație de șir în fața „vizuinii vulpii" și o întreabă : „Ce oră este coană vulpe ?" Dacă „vulpea" răspunde că este miezul nopții, toți „puii" aleargă spre „coteț" ca să se ascundă. Cel prins înainte de a intra în „coteț" este scos din joc. Dacă „vulpea" numește altă oră decît miezul nopții, „puii" scapă. „Cloșca" îi lasă să se joace un moment, apoi se reîntorc cu toții la „vulpe" și o reîntreabă cît e ceasul.

După ce „vulpea" a prins majoritatea „puilor", educatoarea alege un alt copil care să îndeplinească rolul de „vulpe".

ARICII ȘI ȘORICEII

Copiii sînt dispuși în formație de cerc, cu fața spre interior, ținîndu-se de mîini. Educatoarea alege 3 copii pe care îi așază în mijlocul cercului, ei reprezintă „aricii". Alți 3 copii sînt plasați în afara cercului și au rol de „șoricei".

La începerea jocului, copiii se deplasează pe circumferința cercului cîntînd (fig. 28) :

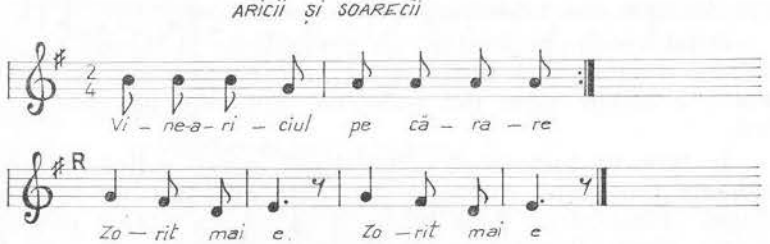


Fig. 28

Vine-ariciul pe cărare
Zorit mai e !
Plin de țepi e pe spinare,
Țepos mai e !
Răscolește frunzele,
Șoricel, salvează-te !
Fugi în cîmpul mare,
Fugi, cată scăpare !

După terminarea cîntecului „aricii" aleargă să-i prindă pe „șoricei" atît în interiorul cercului, cît și în afara acestuia. Copiii din cerc își dau drumul la mîini, în locurile pe unde trec, permițîndu-le „aricilor" să alerge după „șoricei" peste tot.

După ce au fost prinși toți „șoriceii" se redistribuie rolurile și jocul reîncepe.

CÎINELE CIUFULIT

Educatoarea delimitează un spațiu care reprezintă „cușca cîinelui". Unul dintre copii este „cîinele ciufulit" și stă în această cușcă. Ceilalți se plasează în alt loc, marcat la o distanță mai mare de „cușcă", denumit „casa copiilor".

Copiii, ținîndu-se de mîini, se apropie tiptil de „cîine", recitînd următoarele versuri :

Cîinele cel ciufulit
S-a culcat în cușcă.
Stă cuminte, liniștit
Nu latră, nu mușcă.
Doarme ?
Haide, să-l trezim,
Să vedem ce face
Și-apoi să fugim !

La atingerea „cîinelui" de către copii, acesta începe să latre și să alerge după ei. Copilul prins îi ia locul, iar ceilalți se întorc la „casa copiilor" și jocul se reia.

FLORILE ȘI FLUTURAȘII

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr : o echipă are rol de „fluturași" și cealaltă de „flori". „Florile" sînt răspîndite pe tot terenul de joc și stau în poziția așezat

cu cîte o floricică în mînă (din hîrtie, material plastic). „Fluturaşii" pot să aibă prinse în spate aripi din carton, viu şi variat colorate, şi stau în picioare la spatele „florilor".

La comanda dată de educatoare: „Fluturaşi, zburaţi şi vă bucuraţi!", aceştia aleargă pe teren cu braţele întinse lateral imitînd zborul fluturilor. La următoarea comandă: „Fluturaşi, florile vă aşteaptă!", ei aleargă şi se aşază la spatele „florilor".

După cîteva repetări, copiii îşi schimbă rolurile şi jocul continuă.

VARIANTĂ

Educatoarea (sau un copil) stă în mijlocul „fluturaşilor" şi „florilor", iar la comanda: „Fluturaşi, florile vă aşteaptă!" toţi caută să se aşeze în spatele unei „flori", inclusiv conducătorul jocului. Cel care a rămas fără floare devine conducătorul jocului şi astfel jocul se desfăşoară în continuare.

COPILUL ŞI FLUTURELE

Copiii sînt aşezaţi în formaţie de cerc, avînd cîte un beţişor lung de cca 40 cm. Beţişoarele sînt repartizate alternativ, unul împodobit cu flori sau panglici şi altul neîmpodobit.

Se aleg 2 copii care vor îndeplini unul rolul de copil şi altul de „fluture".

La comanda educatoarei, copilul aleargă după „fluture", respectînd următoarele reguli:

a) copilul nu are voie să prindă „fluturele" decît atunci cînd ambii se găsesc de aceeaşi parte a cercului, în interior sau în exterior;

b) ca să iasă din cerc, copilul are voie să treacă numai pe sub beţişoarele neîmpodobite, iar ca să intre în cerc, trebuie să treacă numai pe sub cele împodobite.

Dacă „fluturele" a fost prins, ambii sînt înlocuiţi cu perechea sub al cărui beţişor au trecut. Ei mai pot fi înlocuiţi dacă au încălcat regulile jocului.

VARIANTĂ

Jocul se poate complica, distribuind la întîmplare şi nu alternativ beţele împodobite, astfel încît să solicite un efort mai mare de atenţie din partea copiilor.

VULPEA ŞI IEPURAŞII

Copiii sînt aşezaţi în formaţie de cerc, ţinîndu-se de mîini, şi reprezintă „iepuraşii". În interiorul cercului se plasează un copil care este „Grivei", iar în exterior un altul, „vulpea". Copiii se deplasează pe circumferinţa cercului şi recită:

Hai cu toţi iepuraşi
Hora să jucăm.
Să răsune valea toată
Cînd voioşi cîntăm.
Numai vulpea cea şireată,
Pe noi ne pîndeşte,
Şi nu ştie că Grivei
Cu ea nu glumeşte.

Cînd „iepuraşii" au terminat de recitat se răspîndesc pe tot terenul de joc, iar „vulpea" aleargă să prindă unul din ei, aceasta fiind la rîndul ei urmărită de „Grivei", care aleargă să o prindă.

Dacă „Grivei" reuşeşte să prindă „vulpea", „iepuraşii" fac un cerc în jurul acestuia şi cîntă:

Vulpe, vulpe ai păţit-o
Vezi să nu mai vii,
Căci Grivei nu-ţi este prieten
Asta tu s-o ştii.

Dacă „vulpea" reuşeşte să scape de „Grivei", „iepuraşii" recită:

Vulpea a scăpat, şireata
Vai, nu-i de glumit!
Haide să ne-ascundem iute
Colo prin tufiş.

La terminarea ultimului vers „iepuraşii" se ghemuiesc, aşezînd palmele ca nişte urechi. Jocul reîncepe alegîndu-se altă „vulpe" şi alt „căţel".

ŞOARECELE ŞI PISICA

Copiii sînt aşezaţi în formaţie de cerc, cu faţa spre interior, ţinîndu-se de mîini. În două locuri pe cerc copiii nu

se țin de mîini, acestea fiind părțile pe unde are voie să intre și să iasă „pisica" din cerc. În mijlocul cercului se află un copil, „șoarecele", în afară altul, „pisica".

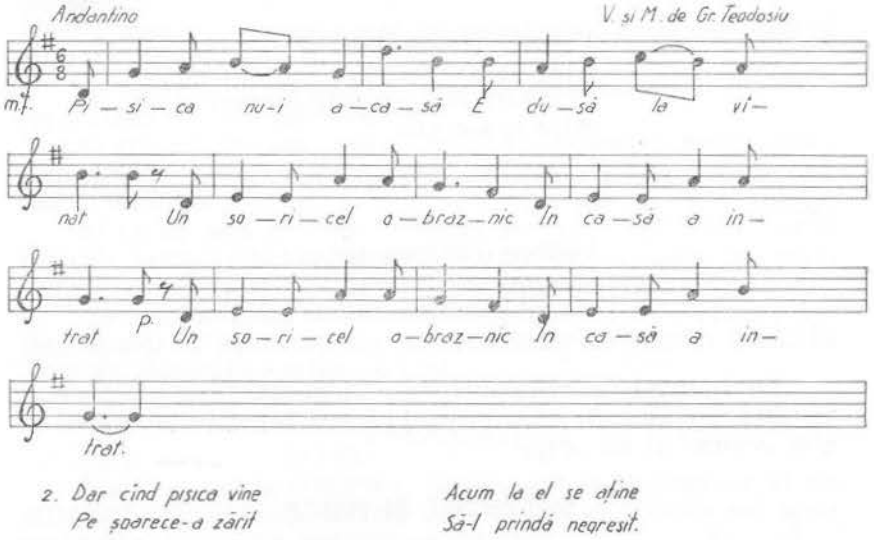
La comanda educatoarei de începere a jocului, „pisica" încearcă să prindă „șoarecele". Jucătorii din cerc ușurează fuga „șoarecelui", permițîndu-i intrarea și ieșirea din cerc, prin ridicarea brațelor. „Pisica", în schimb, este împiedicată să treacă. Ea poate intra în cerc numai prin cele două porți.

Dacă „pisica" prinde „șoarecele", educatoarea alege alți copii pentru aceste roluri. Indicația este aceeași și în cazul în care „pisica" nu reușește să prindă șoricelul într-un anumit timp.

VARIANTĂ

Un copil, „șoarecele", stă în mijlocul cercului, iar altul, „pisica", în afară. Copiii din cerc se deplasează pe circumferința cercului spre dreapta, cîntînd (fig. 29) :

PISICA ȘI ȘOARECELE



2. Dar cînd pisica vine
Pe șoarece-a zărit
Acum la el se ține
Să-l prindă negreșit.

Fig. 29

Pisica nu-i acasă, e dusă la vînat !
Un șoricel obraznic în casă a intrat.
Dar cînd pisica vine, pe șoarece-a zărit,
Spre el se-ndreaptă, să-l prindă negreșit.

La terminarea ultimului vers „pisica" aleargă după „șoarece" ca să-l prindă, și spre deosebire de jocul anterior copiii au voie să împiedice trecerea ambilor jucători.

VULPEA ȘI IEPURELE

Copiii sînt dispuși în formație de cerc. Unul dintre ei este ales să îndeplinească rolul de „vulpe". „Vulpea" trece prin fața copiilor recitînd :

Eu sînt vulpea roșcovană !
Iepure, păzește-ți blana !
Încep să fug după tine,
Teafăr, n-ai să scapi de mine !

Copilul în dreptul căruia se termină ultimul vers este atins pe umăr de „vulpe" și devine „iepure". Acesta aleargă, iar „vulpea" încearcă să-l prindă. „Iepurele" are voie să alerge prin cerc și în afara lui pentru a nu fi prins, iar „vulpea" nu-l poate prinde decît în cerc. Jocul se termină cînd „vulpea" prinde „iepurele". Dacă acela care are rolul de „vulpe" este mai puțin îndemînatic, i se poate da ajutor un „pui de vulpe".

IEPURAȘUL

Copiii sînt așezați în formație de cerc, cu fața spre centru, ținîndu-se de mîini. Educatoarea alege un copil pe care îl așază în mijlocul cercului, el reprezintă „iepurașul", și altul, plasat în afara cercului, are rolul „cîinelui de vînătoare". Copiii se deplasează pe circumferința cercului și recită :

Stă sub tufă-un iepuraș,
Nu știu de e mic sau mare,
Dar e tare drăgălaș !
Iepuraș, să stai de veghe !
Un dulău spre tine vine
Fugi în crîng, să nu te prindă !

După terminarea ultimului vers „cîinele" aleargă după „iepuraș", încercînd să rupă lanțul și să pătrundă în interiorul cercului, iar „iepurașul" aleargă în afară (au voie să alerge atît în interiorul, cît și în exteriorul cercului). Jocul continuă pînă cînd „iepurașul" este prins, apoi educatoarea alege alți copii pentru aceste roluri.

PĂIANJENII ȘI MUȘTELE

Efectivul grupei este împărțit în trei echipe, una reprezintă „muștele" a doua „păianjenii" și a treia, care este neutră, „pînza". Aceștia din urmă formează un cerc, ținîndu-se de mîini cu brațele ridicate. „Păianjenii" care nu sînt în număr egal cu „muștele" (un „păianjen" la două muște) stau în mijlocul cercului, iar „muștele" zboară în afara lui.

„Păianjenii" încearcă să prindă cît mai multe „muște", care vin să se așeze pe pînză (intră în cerc), iar „muștele" trebuie să intre cît mai des în cerc, fără să fie prinse. De cîte ori o „muscă" pătrunde în cerc și iese fără să fie prinsă, aduce un punct echipei sale. Același lucru se întîmplă și cu un „păianjen" cînd prinde o muscă.

Grupa care cîștigă prima 12 puncte este declarată învingătoare, după care se schimbă rolurile între ele, pentru a trece prin toate rolurile. Educatoarea poate să fixeze înaintea începerii jocului numărul de puncte pentru fiecare repriză, care nu trebuie să fie prea mare.

LICURICIUL

Toți copiii sînt dispuși în formație de cerc, ținîndu-se de mîini. Educatoarea alege 4 copii. Dintre ei 3 reprezintă „licuricii" și sînt plasați în mijlocul cercului, avînd pe cap cîte o coroniță cu steluțe aurii, iar al patrulea este „prinzătorul" și stă în afara cercului.

La comanda educatoarei de începere a jocului, copiii se deplasează pe circumferința cercului cîntînd (fig. 30).

În acest timp, cei 3 „licurici" aleargă în interiorul cercului dînd din aripi (brațe).

La strofa a doua copiii de pe cerc se opresc, iar „prinzătorul" încearcă să prindă unul din „licurici", în timp ce ei cîntă.

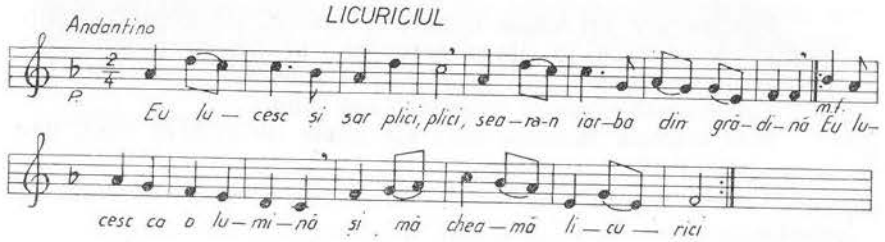


Fig. 30

„Vino, prinde-mă pe loc,
Să te joci puțin cu mine.
Că sînt vesel ca și tine
Și îmi place să mă joc."

Dacă „prinzătorul" reușește să prindă un „licurici" îi ia coronița și și-o pune pe cap, devenind „licurici" în locul celuilalt, iar cel care a fost „licurici" trece în cerc.

Jocul reîncepe, alegîndu-se alți 3 licurici și un alt prinzător.

Copiii care alcătuiesc cercul cîntă :

„Uite-i și pe frații mei !
Să-i chemăm pe toți să vie,
Să ne pui la pălărie,
Ca pe niște mici scîntei.

Vin'să ne jucăm frumos
Toată seara — prin grădină,
Că ne-a spus ieri o albină
Că ești bun și ești milos.

Vino ori de cîte ori
Și ne prinde, că de tine
Nu ni-e frică și știu bine
Că nu vrei să ne omori."

GRĂDINA DE FLORI

Copiii sînt așezați în formație de cerc, ținîndu-se de mîini.

Fiecare are un nume diferit de floare. Un copil, „grădinarul", se plimbă în afara cercului, iar cei care formează cercul se deplasează pe circumferința acestuia și recită :

„În această grădină frumoasă mă plimb
Și-o scumpă iasomie (sau alt nume de floare) caut, dar n-am găsit-o !"

Atunci copilul „iasomie" intră în centrul cercului și spune :

— „Această floare plăcută sînt eu".

„Grădinarul" răspunde :

— „Să vedem !"

Grădinarul aleargă după „iasomie", intrînd în interiorul cercului, dar „iasomia" aleargă și revine la locul inițial. Dacă „grădinarul" nu a prins-o intră în cerc și ia numele „florii" urmărite, iar cel care a avut denumirea de „iasomie" devine „grădinar". Jocul reîncepe și se desfășoară la fel, rostind numele altei flori.

CÎT MAI REPEDE

Pe terenul de joc se trasează patru linii, din 3 în 3 m. Copiii sînt împărțiți în trei echipe, egale ca număr și fiecare este așezată pe o linie. Pe prima linie nu se așază nimeni.

La comanda educatoarei, copiii aleargă, încercînd să-i atingă cu mîna pe cei din echipa care se află în fața lor, înainte de a ajunge la linia următoare. Copiii atinși ies din joc.

Cîștigă echipa care la sfîrșitul jocului a rămas cu cei mai mulți jucători.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că jucătorii nu mai urmăresc echipa din fața lor, ci doar să ocupe primii linia următoare din față.

FUGA PRIN TUNEL

Copiii sînt așezați în formație de cerc, cîte doi, față în față, ținîndu-se de mîini cu brațele sus, formînd un tunel. Un copil, fără pereche, rămîne în afara cercului. La semnalul de începere a jocului, copilul care nu are pereche aleargă în jurul cercului și lovește cu mîna o pereche. Aceștia trebuie să alerge, unul într-o parte, altul în cealaltă parte, pe sub tunel, în timp ce jucătorul fără pereche le-a ocupat locul celor care aleargă. Acela care ajunge primul la locul inițial face pereche cu jucătorul care i-a atins, iar celălalt continuă jocul.

DESCHIDEȚI PORTIȚELE

Copiii sînt așezați în formație pe un șir, ținîndu-se de mîini. La o anumită distanță, educatoarea așază 2 copii față în față, care se țin de mîini, formînd o „portiță", și fiecare primește cîte un nume, fără să fie auzite de ceilalți, de exemplu, unul este „pitic", celălalt „zînă".

La comanda de începere a jocului, toți copiii trec în alergare pe sub portiță, recitînd :

Deschideți portițele
Că vă vin fetițele !

Ultimul este oprit în portița făcută din mîinile celor 2 copii care îl întreabă : „Ce vrei să fii, pitic sau zînă ?" După ce acesta face alegerea, îl ia de mijloc pe copilul care reprezintă personajul ales. În continuare, educatoarea va da alte denumiri, ca : pionier-școlar, „greier-furnică", „trandafir-garofiță" etc. Copiii care trec prin portiță, alegîndu-și rolul dorit, se prind în continuare de mijloc, unul după altul, formînd un șir. La încheierea jocului, șirurile se aliniază față în față, executînd o tracțiune de brațe. Echipa care reușește s-o deplaseze pe cealaltă peste linia trasată pe sol între ele este declarată învingătoare.

VAMA

Copiii sînt dispuși pe un șir, ținîndu-se de mîini. La o anumită distanță sînt așezați 2 copii, față în față, ținîndu-se de mîini, ei formează „vama".

Conducătorul șirului întreabă „vameșii" :

— Mare-i țara Moldovei ? Iar aceștia răspund : „Nu-i nici mare, nu-i nici mică, numai cum îi mai voinică. Acum trecură nouă care cu secară, puteți trece și voi prin a noastră țară !", apoi tot șirul trece prin „vamă".

În momentul cînd trebuie să treacă ultimul, „vameșii" lasă în jos bariera, îl opresc pe acesta și îi cer o vamă haz-

lie : să sară într-un picior, să facă o rostogolire, să bată din aripi ca cocoşul etc.

După ce a plătit vama este lăsat să treacă şi se aşază în capătul şirului, devenind conducător. Dacă cel oprit nu îşi plăteşte conştiincios vama, este scos din joc.

ORA, ORA MORILOR

Dintre copii se aleg 3 mai ageri, 2 formează poarta, iar unul, cel mai isteţ, va fi portarul, numit „Luna" şi stă în faţa porţii.

Restul copiilor îşi aleg o căpetenie numită „Soarele", care se aşază în capătul şirului format de toţi ceilalţi copii, care se ţin unul pe celălalt de mijloc.

Copiii care formează „poarta" ridică braţele sus pentru a trece „Soarele" cu şirul de copii.

Înainte de a trece „căpetenia" se adresează portarului „Luna", care îi răspunde :

— „Ora, ora morilor
— Deschideţi porţile ?
— Ale cui porţi ?
— Ale lui Cataramă vodă.
— Ce dai vamă ?
— Un căţel,
— Un purcel,
— Şi pe (numele ultimului copil din şir) cel obrăznicel (cel hazliu).

„Luna", înainte de a trece ultimul copil din şir, face semn „porţii" să lase braţele jos ca să-l oprească.

„Portarul" îl întreabă pe acesta cu cine vrea să rămînă, cu „Luna" sau cu „Soarele". Apoi, după ce face alegerea, este aşezat de „portar" pe unul din terenurile alese în acest scop şi însemnat cu creta pe sol. Jocul continuă astfel pînă ce „Soarele" şi „Luna" şi-au ales pe rînd copiii din şir.

Se trasează o linie pe sol, de o parte şi de alta se aşază „Soarele" şi „Luna" faţă în faţă, se prind de ambele mîini, iar copiii se ţin unul de celălalt de mijloc în tabăra care şi-au ales-o.

Care reuşeşte să tragă peste linie echipa adversă este declarată cîştigătoare.

HALEA-MALEA (VARIANTĂ)

Acesta este o variantă a jocului precedent din Moldova şi se desfăşoară astfel : copiii trec în şir pe sub poarta formată de braţele a 2 copii.

La intrare, „căpetenia" taberei întreabă :
— „Halea-Malea,
Încotro ţi-i calea ?
— Deschide porţile !
— A cui porţi ?
— A celui Basarab vodă !
— Ce dai vamă ?
— Un căţel,
— Şi-un purcel
— Şi pe... (numele unui copil)
— De-un picior !

Copilul indicat porneşte în alergare. Dacă portarul izbuteşte să-l prindă (pe cel promis de către căpetenie) acesta trece în tabăra lui, dacă nu, îşi reia locul la coada şirului taberei de unde a plecat.

POARTA

Copiii sînt dispuşi în formaţie pe un şir. Educatoarea alege 2 care stau faţă în faţă, la o anumită distanţă de ceilalţi, ţinîndu-se de mîini cu braţele ridicate, ei formează o „poartă".

La comanda educatoarei, şirul trece pe sub poartă, iar aceasta se lasă în jos pentru a face din ultimii copii prizonieri. Aceştia din urmă trebuie să treacă însă foarte repede, încercînd să se ferească de prizonierat. La întoarcere, trecerea pe sub poartă se face în sens invers. Dacă poarta izbuteşte să prindă 2 dintre copii, aceştia formează o altă „poartă" la o distanţă de cîţiva metri, pe sub care trebuie să treacă şirul.

Jocul se desfăşoară astfel pînă ce toţi jucătorii au devenit „porţi".

DE-A LOBODA

Copiii sînt aşezaţi pe un şir şi se ţin de mîini. La o oarecare distanţă educatoarea aşază 2 copii, faţă în faţă care se ţin de mîini, cu braţele ridicate formînd o portiţă, şi fie-

care primește cîte un nume, fără să audă restul copiilor, de exemplu: „viorea" și „lăcrămioară", „trandafir" și „garoafă" etc.

La comanda de începere a jocului, copiii trec în alergare pe sub poartă și recită:

Lobodă, lobodă.
Lasă calea slobodă.
Să mai mergem prin cetate
Să mai dăm de sănătate.
Sănătatea noastră-i
Fericirea voastră.

După terminarea versurilor, ei se opresc înaintea porții, iar conducătorul șirului zice: Deschideți paznici porțile cetății!" Unul dintre copiii care formează poarta întreabă: „Ce ne dați vamă?" I se răspunde: „Un miel și-un purcel și-o fată frumoasă, după inimă aleasă" sau dacă este vorba de un băiețel i se răspunde: „Un miel și-un purcel, un fagure de ceară și-un blid de papară, să-l mănînci pînă-n seară". Apoi i se răspunde: „Bine, alege!" Copilul indicat intră pe portiță și este întrebat: „Ce vrei să fii", „viorea" sau „lăcrămioară"? După ce acesta face alegerea, îl ia de mijloc pe acela care reprezintă floarea aleasă. În continuare educatoarea va da alte denumiri: „vultur", „veveriță", „marinar", „aviator", „greier", „furnică" etc. Copiii care trec prin portiță își aleg rolul dorit și se prind în continuare de mijloc, unul după altul, formînd un șir.

La încheierea jocului, șirurile se aliniază față în față, executînd o tracțiune. Echipa care reușește s-o deplaseze pe cealaltă peste linia trasată între ele este declarată învingătoare.

MIRI, MIRIOARĂ! (VARIANTĂ)

Jocul se desfășoară ca cel descris anterior. Fetița din capul șirului întreabă: „Miri, mirioară, mi se pare că e mai mult la voi și mai puțin la noi!" Fetița răspunde: „Dacă ți se pare că e mai mult la noi și mai puțin la voi, alegeți o fată frumoasă". Aceasta este întrebată: „A cui vrei să fii?" Și ea răspunde: „A unui om bun", își alege numele dorit și jocul continuă ca cel precedent.

FLOARE DE SOARE (VARIANTĂ)

Jocul se desfășoară ca cel anterior, cu deosebirea că cel care se află în capul șirului poartă numele: „Floare de soare". Ea este întrebată: „Floare de soare, floare de soare, mi se pare că e mai mult la tine și mai puțin la mine". Răspunsul este: „Hai să alegem de astă dată fata cea mai ochioasă". Cealaltă răspunde: „Mie-mi place pe cea de dincoace, că-i cu geana trasă ca o jupîneasă" și jocul continuă cu cel descris anterior.

PASĂREA MĂIASTRĂ

Copiii sînt dispuși pe un șir, ținîndu-se de mînă. Educatoarea alege 2 copii pe care îi așază față în față, ținîndu-se de mîini, cu brațele sus, formînd un pod, la o anumită distanță de șir. Fiecare primește cîte un nume.

Conducătorul șirului stă înaintea porții și poartă un dialog:

— Ce-ai mîncat?
— Pită cu caș.
— Ce-ai băut?
— Vin roșu.
— Ieșind afară din casă ce-ai văzut?
— Luna și stelele.
— Cînd ai intrat în casă, ce-ai văzut?
— Cerul și pămîntul.
— Dă-mi și mie o pasăre de-a ta, să zbor cu ea spre lună și spre stele.
— Ia-o pe ultima pasăre dacă o prinzi, altfel ea rămîne la noi pe pămînt.

Prinzătorul aleargă după „pasărea" respectivă în jurul șirului. Dacă reușește să o prindă înainte de a ajunge la locul ei, se schimbă rolurile între cei doi, dacă aceasta trece pe sub „poartă" este întrebată ce vrea să fie. După ce răspunde, trece în spatele copilului al cărui nume l-a ales. La încheierea jocului, șirurile se aliniază față în față, executînd o tracțiune de brațe. Echipa care reușește s-o deplaseze pe cealaltă peste linia trasată între ele este declarată învingătoare.

PODUL MIȘCĂTOR

Copiii sînt așezați pe un șir, ținîndu-se de mîini. La o anumită distanță, 2 copii stau față în față, ținîndu-se de mîini cu brațele înainte-sus, formînd „podul". Educatoarea le dă acestora cîte un nume, care nu trebuie să fie auzit de ceilalți : de exemplu : unul este „căprioară" altul „ursuleț" (pentru a spori farmecul jocului).

La comanda de începere, toți copiii aleargă pe sub pod, cîntînd (fig. 31) :

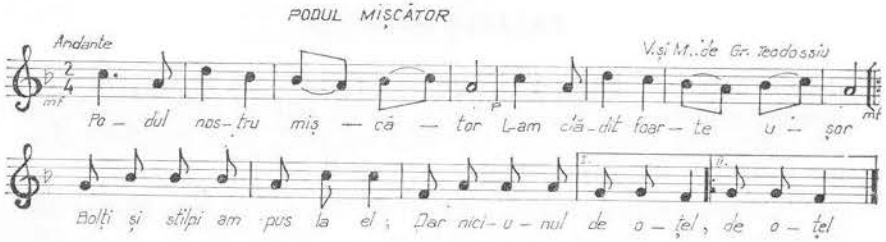


Fig. 31

Stăm cu mîinile în sus
Prinse-așa cum ni s-a spus
Și bolta-i gata curînd
Copilașii intră-n rînd.
sau :
Ducem mîinile în sus
Și le ținem cît mai strîns,
Bolțile cad rînd pe rînd
Și-altele-nălțăm curînd.

După ce copiii revin pe locurile inițiale, sînt schimbați cei care formează „podul mișcător" și jocul continuă.

PODUL DE PIATRĂ

Acest joc este asemănător cu cel descris anterior, însă copiii stau cu brațele sus, iar la comanda de începere a jocului toți trec în alergare pe sub „pod", cîntînd (fig. 32).

Copilul care se află sub pod, în momentul în care se pronunță ultimul cuvînt al cîntecului, este întrebat ce dorește să fie și jocul continuă identic cu cel descris anterior.

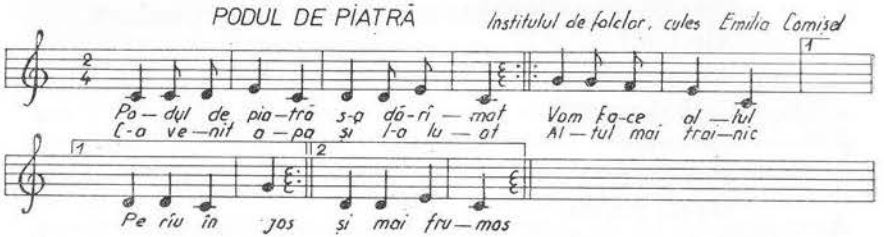


Fig. 32

CE TABĂRĂ ALEGI ?

Pe terenul de joc se delimitează două terenuri pe care se înfig două steaguri de diferite culori. Steagurile aparțin unor voievozi ale căror nume sînt alese dintre cele cunoscute din legende sau din lecțiile de istorie (Dragoș Vodă și Negru Vodă).

Copiii sînt dispuși pe un șir, ținîndu-se de mîini. La o anumită distanță sînt plasați 2 copii care stau față în față, ținîndu-se de mîini, cu brațele sus, formînd un arc ; educatoarea le dă cîte un nume. Șirul de copii trece pe sub arc și cîntă :

„Treacă, treacă cine-o trece
Cel din urmă să se plece !"

Ultimul copil este oprit sub arc și întrebat în tabăra cărui voievod vrea să fie oștean, de exemplu, în tabăra lui Dragoș Vodă, a lui Negru Vodă, Ștefan cel Mare, Mihai Viteazul etc. După ce acesta optează pentru unul, trece în terenul voievodului respectiv.

După ce toți copiii au fost grupați în două echipe, execută o tracțiune pentru stabilirea cîștigătoarei.

Echipa care reușește s-o deplaseze pe cealaltă peste linia trasată pe sol, între ele, este declarată învingătoare.

DE-A ZIDUL

Copiii sînt dispuși pe o linie, ținîndu-se de mîini, cu fața spre un copac. Cel de la coada formației cere copiilor :

— Deschideți, deschideți porțile !

Cei din şir întreabă :

— Ale cui ?

— Ale cetăţii.

— Ce dai vamă ?

— Un căţel,

Ş-un purcel (numeşte un copil)

De-un picior.

După acest dialog acela care a cerut deschiderea porţilor se întoarce (fără să dea drumul la mîna vecinului), cu spatele la pom, ajungînd spate în spate cu al treilea jucător din dreapta lui. Se apleacă şi trece pe sub mîna dreaptă a acestuia, ieşind în faţă, apoi trece pe sub braţele copilului următor din dreapta şi ajunge iar în spatele formaţiei. El continuă această „deschidere a porţilor", ţinîndu-şi bine vecinul de mînă şi astfel îi trage prin porţile deschise pe toţi copiii, care trebuie să se ţină bine de mîini. Cei care rup lanţul sînt eliminaţi din joc.

NĂVODUL

Copiii sînt răspîndiţi pe tot terenul de joc. Unul dintre ei este ales conducător. Acesta urmăreşte pe ceilalţi, căutînd să prindă unul sau să-l atingă cu mîna. Acela care a fost atins îl ia de mînă pe conducător şi împreună continuă urmărirea altui copil. Pe măsură ce sînt prinşi mai mulţi se formează un şir, „năvodul". Dacă lanţul devine prea lung, el se poate împărţi în două.

Jocul se termină cînd toţi copiii sînt prinşi.

COCOŞUL DIN CÎNEPĂ

Colectivul este dispus în formaţie de cerc, cu faţa spre centru, ţinîndu-se de mîini. Educatoarea alege 2 copii. Pe unul îl aşază în mijlocul cercului, el este „mătuşa", pe al doilea în afara cercului şi are rolul „cocoşului din cînepă".

„Mătuşa" trece de la un copil la altul şi spune :

— Bună ziua, mătuşă.

— Lapte în căldăruşă, i se răspunde.

— N-ai văzut un cocoş cu penele după el ?

— Bu hu hu pe ici încolo, i se răspunde.

Punînd întrebarea şi altor copii, unul îi răspunde :

— Uite-l aici ! şi arată cocoşul.

După terminarea dialogului, „mătuşa" aleargă după „cocoş", încercînd să rupă lanţul de braţe al copiilor care o împiedică astfel să iasă în afara cercului, iar cocoşul aleargă să nu fie prins. Se aleargă atît în interiorul, cît şi în exteriorul cercului. Dacă „cocoşul" este prins, sînt aleşi pentru aceste roluri alţi copii şi jocul continuă ; dacă nu este prins educatoarea îi schimbă după un anumit timp, pentru a nu alerga prea mult.

PLASA ŞI PEŞTIŞORII

Copiii sînt aşezaţi într-un spaţiu limitat şi reprezintă „peştişorii". Alţi 2 copii joacă rolul de „pescari". Aceştia, ţinîndu-se de mînă, aleargă după „peştişori", căutînd să înconjure unul sau mai mulţi. Fiecare „peştişor" prins devine pescar.

Jocul continuă, formîndu-se mai multe grupe de cîte 2 pescari, pînă ce toţi „peştişorii" au fost prinşi.

CINE ESTE MAI ÎNDEMÎNATIC ?

Grupa este împărţită în două echipe, egale ca număr, aşezate faţă în faţă, la o distanţă de cel puţin 10 m. Înaintea fiecărei echipe se trasează cîte o linie de plecare. Toţi componenţii unei echipe primesc nume de păsări sau animale, în funcţie de jucăriile de care dispune grupa. Aceleaşi nume le poartă şi copiii din echipa a doua. La mijlocul distanţei dintre cele două echipe se plasează două scăunele. Pe unul educatoarea va pune mai multe jucării, ca : un ursuleţ, o pisică, un cîine, o păpuşă, un iepure, o găină, un lup, o gîscă etc., iar pe celălalt va aşeza jucăria al cărei nume urmează să-l strige.

La comanda de începere a jocului, educatoarea ia una dintre jucări, de exemplu ursuleţul, îi strigă numele şi o aşază pe al doilea scăunel. Copiii din ambele echipe, care au primit numele de ursuleţ, aleargă să ia jucăria. Cel care ajunge primul o ia şi încearcă să o dea la echipa sa şi să o aşeze pe linia de plecare, iar componenţii celeilalte echipe încearcă să-l prindă. În cazul în care ursuleţul a fost aşezat pe linia de plecare, educatoarea va pune pe scăunel altă

jucărie și jocul continuă pînă ce se strigă numele tuturor jucăriilor care se află pe scăunel. Atunci cînd jucăria nu a putut fi așezată pe linia de plecare, jucăria și copiii care îi poartă numele sînt scoși din joc.

Cîștigă echipa care la sfîrșit are cel mai mare număr de copii rămași în joc.

ÎNDEMÎNATICUL

Copiii sînt așezați pe perechi, iar în fața lor se află cîte un coș de hîrtii, răsturnat cu gura în jos, pe care se plasează o minge. Copiii, cîte 2, se învîrt în jurul coșului. La comanda educatoarei: „Ia!" sau „Prinde!", amîndoi se reped să ia mingea. Jocul se repetă de un număr de ori impar și se reia de mai multe ori. Cîștigă acela care a acumulat mai multe puncte.

COPIII ÎNDEMÎNATICI

Colectivul este dispus în formație de cerc, cu fața spre centru. Înaintea fiecăruia se desenează un cerculeț în care se plasează o minge (o coardă, un săculeț, o panglică, un cerc mic). În mijlocul cercului mare se află un copil care dă comanda de începere a jocului, apoi aleargă prin fața celorlalți, căutînd să ia un obiect. Dacă încercarea reușește se schimbă rolurile între cei 2 copii; dar dacă, înainte de a-l ridica, a fost apucat de posesor, jocul continuă în aceeași formație, pînă cînd copilul din cerc intră în posesia unui obiect. În caz că nu reușește, după mai multe încercări, educatoarea poate să-l schimbe cu un altul, mai îndemînatic. (Menționăm că copiii de pe cerc nu-și pot apăra obiectul lor decît atunci cînd se apropie de ei cel din mijlocul cercului.)

URSUL PĂCĂLIT

Copiii sînt dispuși în formație de cerc, așezat încrucișat, (dacă locul permite), numărați din 5 în 5 (1, 2, 3, 4, 5; 1, 2, 3, 4, 5...) În centrul cercului se plasează un copil care stă ghemuit, „ursul". Între 2 copii din cerc se pune o batistă sau un fular care reprezintă „puiul de urs". Conducătorul jocului strigă un număr, de exemplu, 3. Copiii care poartă numărul 3 aleargă în jurul cercului, într-un singur sens. La un moment dat, în timpul alergării, conducătorul jocului fluieră.

Acela care se află în dreptul „puiului de urs" îl ridică și aleargă cu el mai departe. „Ursul" se scoală și aleargă după el să-l prindă, avînd voie chiar să traverseze cercul în toate direcțiile. Cînd jucătorul care are „puiul de urs" este în pericol să fie prins de „urs", caută să-l dea altui jucător cu numărul 3 care aleargă. Dacă reușește „ursul" continuă să-l urmărească pe cel care a primit „puiul". Cînd cel urmărit este prins schimbă locul și rolul cu „ursul".

Jocul reîncepe cînd se strigă un alt număr.

LA PESCUIT

Toți copiii stau în jurul mesei și țin mîinile pe aceasta. Mîinile copiilor reprezintă „peștișorii". Educatoarea îndeplinește rol de „pescar". Mîna ei întinsă pe masă servește drept „undiță".

Ea își plimbă „undița" pe masă deasupra „peștișorilor", în timp ce spune:

Într-o zi eu am pornit
Veselă la pescuit.
Vreau să prind un peștișor,
Dar să știți că nu-i ușor!

La ultimul cuvînt „ușor", educatoarea încearcă să apuce mîna unui copil. Aceștia însă trebuie să fie foarte atenți și să-și retragă repede mîinile de pe masă. Acela care a fost prins de mînă iese din joc.

VARIANTĂ

Jocul se desfășoară ca cel descris anterior, cu deosebirea că educatoarea (conducătorul jocului) recită versurile următoare:

Multe zile-am încercat
Multe, multe-am învățat,
Și acum sînt meșter mare;
Să prind pești mă bucur tare.

Copilul a cărui mînă a fost atinsă devine conducătorul jocului.

PESCARUL

Copiii împreună cu educatoarea stau în jurul unei mese. Educatoarea ține în mînă o undiță care are un lat, ușor strîns ca un cerc, așezat pe masă.

La comanda ei de începere a jocului : „Toți peștișorii acasă !", copiii lovesc masa în dreptul lor cu degetul arătător de la mîna dreaptă. La comanda : „Toți peștișorii în lacul vecinului !", copiii lovesc repede masa în fața vecinului din dreapta sau din stînga, după cum s-a dat comanda, după care își retrag repede mîinile de pe masă. La comanda : „Toți peștișorii în lacul meu !", ei trebuie să lovească masa în interiorul latului, iar educatoarea în acest timp caută să strîngă latul ca să prindă cît mai multe degete înăuntru acestuia.

Ordinea comenzilor se poate schimba după dorința educatoarei.

VESELIA-I MARE

Copiii sînt așezați în jurul mesei, iar educatoarea recită versurile de mai jos, timp în care, conform textului, bat în masă cu : degetele, coatele, palmele sau lovesc în podea cu picioarele :

Toate degețelele
Au sosit pe rînd,
Unul după altul
Vesele săltînd.
După zece degețele
Harnice și sprintenele
Vine palma bătăușă,
Bate-n masă, jucăușă
În urmă, grăbit, sosește
Pumnul cel voinic, lovește.
Cotul, ce l-a așteptat,
Repede s-a apropiat.
Picioruşele-și fac loc,
Ultimele intră-n joc ;
Ele bat și bat sub masă,
Orice-ai face, nu se lasă !
Veselia-i mare,
Jocul s-a sfîrșit,
Fiecare pleacă spre casă grăbit

BUNICUL ȘI NEPOȚEII

Educatoarea împreună cu copiii stau grupați într-un loc al terenului, înapoia unei linii de plecare. La aproximativ 10 m de grupul copiilor, într-un cerc desenat pe sol, stă un copil care îndeplinește rolul „bunicului". Înainte de începerea jocului, educatoarea se sfătuiește cu copiii ce să răspundă la întrebările „bunicului" și cum să mimeze acțiunea pentru a fi înțeleși de acesta (copiii pot să mimeze munca în grădină, în atelier, să facă un exercițiu etc.). Apoi, împreună cu copiii, se apropie de „bunic" și urmează o conversație în felul următor :

— Bună ziua, bunicule.
— Bună ziua, nepoței. Unde ați fost ?
— La școală, răspund copiii.
— Ce ați făcut acolo ?

Aceștia imită activitatea de la școală, conform indicațiilor, de exemplu, cititul, împreunînd palmele și mișcînd capul de la stînga la dreapta.

— Ați citit ? îi întreabă bunicul. Copiii răspund „da" și aleargă repede dincolo de linia de plecare ca să se joace. „Bunicul" îi urmărește pentru a-i prinde. El nu are voie să-i urmărească decît pînă la linie. Copilul care a fost prins este dus în casa „bunicului". Jocul continuă pînă cînd majoritatea copiilor au fost prinși.

SĂ SCAPE CINE POATE

Copiii sînt dispuși pe o linie în mijlocul sălii, înapoia unei linii de plecare, ținîndu-se de mîini și avînd în spatele lor rezervat un spațiu mai mare pentru alergare. În fața lor, la cîțiva pași, stă un copil, „povestitorul", care le spune o istorioară, folosind propoziții scurte care trebuie să se termine cu cuvintele : „Să scape cine poate !", iar copiii repetă întocmai ce spune acesta, de exemplu :

Povestitorul : „Cîțiva copii se plimbau într-o pădure".
Copiii repetă cele spuse de povestitor.
Povestitorul : „Deodată au zărit un urs".
Copiii repetă.
Povestitorul : „S-au speriat grozav".
Copiii repetă.
Povestitorul : „Să scape cine poate !"

La auzul acestor cuvinte, copiii se întorc cu spatele la „povestitor" și aleargă în partea opusă a sălii, unde trebuie să atingă peretele. Cel care este prins înainte de a atinge peretele îl înlocuiește pe povestitor și jocul continuă.

VARIANTĂ

Jocul se poate desfășura și sub formă de întrecere. În acest caz, după ce povestitorul spune: „Să scape cine poate!" copiii se întorc la stînga împrejur, aleargă în partea opusă a sălii, ating peretele cu mîna, apoi se întorc la linia de plecare. Acela care ajunge primul la locul de plecare este declarat cîștigător și îl înlocuiește pe povestitor.

UN, DOI, TREI, LA PERETE!

Copiii sînt așezați în formație pe o linie, înapoia unei linii trasate pe sol, cu spatele la perete. În partea opusă a terenului stă educatoarea, ținînd mîinile la ochi.

La începerea jocului, educatoarea comandă rar de două-trei ori: „un, doi, trei la perete!", apoi se întoarce cu fața la copiii care în timpul comenzii aleargă spre peretele opus. Ei trebuie să se oprească imediat ce comanda a încetat. Copilul care este surprins mișcîndu-se este penalizat și întors la locul de plecare. Se dă o nouă comandă și jocul continuă pînă cînd unul dintre copii reușește să atingă peretele. Acesta devine conducător în locul educatoarei și jocul continuă.

CEASUL

Copiii sînt dispuși în formație pe o linie, înapoia liniei de plecare. În partea opusă, la o distanță de 10 m, se trasează o altă linie, de sosire, și la mijlocul ei se desenează un cerc în care va sta educatoarea, ea reprezintă „ceasul".

La comanda de începere a jocului, educatoarea se întoarce cu spatele la copii, iar aceștia în cor o întreabă: „cît e ceasul?" apoi, aleargă spre ea pînă ce aud rostind ora. În acel moment ei trebuie să se oprească brusc, iar educatoarea se întoarce repede pentru a-i surprinde pe aceia care nu s-au oprit la timp. Cei care au fost surprinși în mișcare sînt trimiși la linia de plecare, unde așteaptă din nou întrebarea „cît e ceasul?" Jocul continuă astfel pînă cînd primul copil ajunge la linia de sosire și devine conducătorul jocului în locul educatoarei.

DE-A CHINDEUL

Copiii sînt așezați în formație de semicerc, iar în fața lor stă un copil cu spatele la ei, în depărtat, cu brațele încrucișate la spate.

Educatoarea îi dă unui copil o batistă, înnodată la colțuri, care reprezintă „chindeul". Acesta, la semnalul de începere a jocului, îl lovește cu batista pe cel care mișește, apoi își duce și el mîinile la spate. Cel lovit se întoarce brusc și încearcă să-l ghicească pe acela care l-a lovit, uitîndu-se la fiecare.

Dacă îl ghicește cei doi schimbă rolurile între ei, dacă nu, jocul se reia.

ATENT MERGI, DEPARTE AJUNGI

Educatoarea stabilește o distanță între două puncte. După aceasta alege un copil pe care îl așază în unul din capetele acestei distanțe, cu spatele către coechipieri, cu ochii închiși; ceilalți copii stau în celălalt capăt, gata de plecare. Acela care stă cu spatele la colectiv rostește repede sau rar, după cum vrea, următoarea frază:

— Atent mergi, departe ajungi!

Cînd începe rostirea frazei, toți copiii se deplasează, în voie pe terenul de joc, spre el. Cînd pronunță cuvîntul „ajungi", se întoarce repede cu fața către jucători. Pe cei care-i surprinde mișcîndu-se, îi pedepsește, poruncindu-le să facă unu, doi, patru... șase pași înapoi sau îi trimite înapoi, de unde au plecat, începînd jocul de la capăt.

Cine străbate bine distanța stabilită ia locul celui ce mișește.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că jucătorii se deplasează cu pași de urs, de uriaș, săritura broaștei, după cum se stabilește înainte de începerea jocului.

STOP

Copiii sînt așezați cu spatele la perete, înapoia liniei de plecare. În partea opusă a sălii, se desenează un cerc în care stă educatoarea cu spatele la copii, ea fiind conducătorul jocului.

La începerea jocului educatoarea spune: „Alergați repede, fiți atenți... stop!" În timp ce spune aceste cuvinte, copiii înaintează spre ea, alergînd sau mergînd repede. La cuvîntul „stop", ei trebuie să rămînă pe loc, iar educatoarea se reîntoarce brusc spre a-i surprinde pe cei care nu s-au oprit la timp. Cei ce nu au reușit să se oprească sînt trimiși înapoia liniei de plecare. Jocul continuă astfel pînă cînd un copil reușește să intre în cerculetul educatoarei și s-o atingă pe umăr. El devine conducătorul jocului, care se reia întocmai.

CE SPORT FACI?

Efectivul grupei este împărțit în două echipe, așezate față în față, la 10 m una de cealaltă. Echipele își delimitează printr-o linie terenul propriu.

Fiecare își alege un căpitan de echipă și pe bază de numărătoare sau tragere la sorți se stabilește echipa care începe jocul.

Copiii își aleg un sport, apoi se duc în fața echipei adverse, la o distanță mică, unde sînt întrebați:

— De unde veniți?

— De pe terenul de sport (sau din sala de sport)!

— Ce sport practicați?

Copiii încep să mimeze sportul ales. Dacă ghicesc, căpitanul strigă tare numele sportului și aleargă cu toată echipa după ei să-i prindă înainte de a ajunge în terenul lor, apoi se inversează rolurile.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că jucătorii își vor alege să mimeze unele meserii.

CRABII ȘI CREVEȚII

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe două linii, spate în spate, la centrul terenului, la

Fig. 33

o distanță mică între ele, înapoia unei linii de plecare. Înaintea fiecărei echipe, la distanță de cîțiva metri, se mai trasează cîte o linie paralelă cu prima, înapoia căreia stau echipele, numită „linie de scăpare". O echipă primește denumirea de „crabi", cealaltă de „creveți" (fig. 33).

La începerea jocului, educatoarea strigă numele unei echipe, prelungind un sunet din cuvînt (sau din prima silabă a cuvîntului), de exemplu, „crabi". Echipa strigată aleargă spre „linia de scăpare", fiind urmărită de „creveți". Aceștia dacă reușesc să prindă un „crab" sau să-l atingă înainte de a trece „linia de scăpare" îl scot din joc. Jocul continuă, educatoarea strigînd alternativ „crabi" — „creveți", pînă ce sînt scoși din joc cît mai mulți copii dintr-o echipă. Fiecare echipă trebuie să fie strigată de același număr de ori.

Echipa cîștigătoare se stabilește în funcție de numărul copiilor prinși.

ZI ȘI NOAPTE

Efectivul grupei este împărțit în două echipe, egale ca număr, dispuse în formație pe un șir, înapoia liniilor care

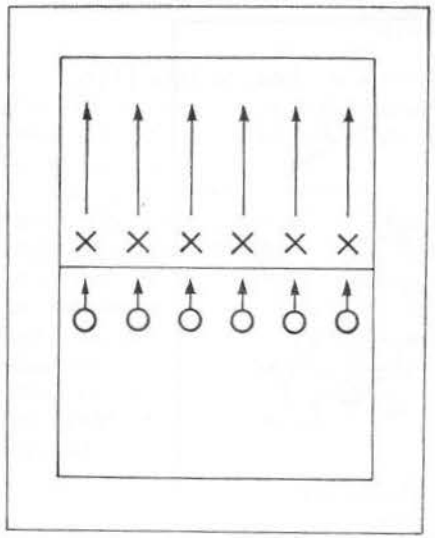


Fig. 34

delimitează „locul de salvare". Copiii se țin de mînă foarte apropiați. O echipă primește numele „zi", cealaltă „noapte" (fig. 34).

La comanda educatoarei, ambele echipe pornesc în pas de marș, una spre cealaltă. La un moment dat, educatoarea strigă numele unei echipe, de exemplu: „noapte"! Componenții echipei respective aleargă înapoi spre „locul de salvare", fiind urmăriți de cealaltă echipă, „zi". În alergare, echipele nu mai respectă formația inițială. Cei prinși sau atinși de componenții echipei adverse sînt luați ostateci. Pentru fiecare ostatec se acordă un punct. La sfîrșitul jocului, echipa care are mai multe puncte este declarată cîștigătoare.

Fiecare echipă trebuie să fie strigată de același număr de ori. Cînd jumătate din efectivul unei echipe a fost făcută ostateci, jocul se întrerupe și este declarată cîștigătoare echipa care are cei mai mulți jucători în formație.

ALB ȘI NEGRU

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe două linii, spate în spate. O echipă primește denumirea „negru", iar cealaltă „alb". La mijlocul terenului stă educatoarea care ține în mînă un disc din carton, care pe o parte este alb și pe cealaltă, negru.

Pentru începerea jocului, educatoarea aruncă discul în sus și, după ce acesta a căzut, strigă culoarea care este deasupra. Copiii a căror culoare a fost strigată trebuie să alerge după ceilalți care reprezintă culoarea opusă și să-i prindă.

Aceștia pot scăpa, dacă trec de linia trasată de la început, în partea opusă a sălii, la o depărtare de aproxi-

mativ 10 m de la linia de pornire, în afara căreia stau ei. După ce au fost prinși majoritatea copiilor dintr-o echipă, jocul continuă cu schimbarea culorii.

CENTRU ȘI MARGINE

Copiii sînt dispuși în formație de cerc, cîte doi, spate în spate. Atît cei din interiorul cercului, cît și cei din exterior stau pregătiți pentru alergare. La comenzile neprevăzute ale educatoarei aceștia se urmăresc. Dacă se comandă „centru", copiii din cercul interior sînt urmăriți de partenerii lor, și scapă numai dacă se prind lanț de brațe în mijlocul cercului. Jucătorul care nu a izbutit să ajungă la centru este luat prizonier. Cînd se comandă „margine" cei din cercul exterior aleargă pentru a nu fi prinși de perechea din cercul interior. Ei devin prizonieri dacă au fost atinși înainte de a ajunge la marginea terenului. Jocul continuă, schimbîndu-se locurile copiilor după fiecare comandă.

LUPTA PENTRU STEGULEȚE

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe două linii, față în față, la o distanță de aproximativ 8 m. La mijlocul terenului sînt înfipte pe teren sau în suporți mai multe stegulețe de diverse culori.

La comanda educatoarei, copiii din ambele echipe aleargă spre centru. Cine ajunge primul ia un steguleț, apoi aleargă la echipa lui, urmărit de adversar ca să-l prindă. Dacă cel urmărit a reușit să ajungă cu stegulețul la echipă, cîștigă 1 punct, iar echipa care totalizează cele mai multe puncte este declarată cîștigătoare.

SE RIDICĂ STEGULEȚUL

Copiii sînt răspîndiți pe terenul de joc, jumătate din ei au în mînă un steguleț roșu, cealaltă jumătate au cîte un steguleț alb.

Educatoarea are în mînă un steguleț roșu și altul alb.

Copiii aleargă pe terenul de joc, fiind atenți la stegulețul pe care îl ridică educatoarea. Dacă aceasta ridică stegulețul roșu, jucătorii care au în mînă stegulețul de culoare corespunzătoare aleargă să-i prindă pe cei cu stegulețul alb și invers.

La sfîrșitul jocului este declarată cîștigătoare echipa care a făcut mai mulți prizonieri.

MOMEALA

Copiii sînt așezați în formație de cerc și fiecare primește un număr de ordine. Numerele cu soț formează o echipă, numerele fără soț, altă echipă. În mijlocul cercului se plasează un copil care are rol de „pescar". El ține în mînă un baston de gimnastică, sprijinit cu un capăt de sol, care reprezintă „undița cu momeală". Copiii din cerc sînt „peștii".

La începerea jocului „pescarul" strigă un număr (el trebuie să alterneze strigarea numerelor cu soț cu cele fără soț). Numărul strigat se repede la „undiță" să o prindă, dar în acest timp „pescarul" dă drumul la „undiță" să cadă pe sol. Dacă „peștele" reușește să prindă „undița" înainte de a ajunge pe sol echipa respectivă cîștigă un punct. „Pescarul" are grijă ca fiecare „pește" să muște din „momeală".

Echipa care realizează cel mai mare număr de puncte este declarată cîștigătoare.

PRINDE NUIAUA !

Copiii sînt dispuși în formație de cerc. Dintre ei se alege un conducător care stă în mijlocul cercului și ține în mînă o nuia lungă de 1 m. Fiecare jucător primește un nume mono sau bisilabic : nuc, soc, măr, prun, mentă, linte, ghindă etc. Jocul începe astfel : conducătorul strigă nume și dă drumul la nuia să cadă. Cel strigat dacă reușește să o prindă înainte ca aceasta să atingă solul devine conducător. Daca nu, conducătorul strigă alt nume, care nu a fost dat vreunui copil, rămîne pe loc și continuă jocul.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că se pot da copiilor nume de animale, țări, orașe, ape, munți etc., iar conducătorul dacă strigă un nume care nu a fost dat nici unui jucător este trecut în cerc, cu numele spus de el, și se alege un alt conducător.

PRINDE-L PE CEL STRIGAT !

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe două linii, spate în spate. Înaintea fiecărei echipe, la o distanță mai mare, se trasează cîte o linie (paralelă cu aceea înapoia cărora stau echipele), denumită „linia de scăpare".

La începerea jocului, conducătorul strigă la întîmplare numele unui copil. Acesta aleargă spre „linia de scăpare", fiind urmărit de echipa adversă. În acest timp, coechipierii se interpun între el și adversari pentru a nu fi prins. Dacă este prins, e făcut prizonier. Fiecare echipă trebuie să aiba un număr egal de copii strigați.

Echipa care la sfîrșitul jocului are mai mulți prizonieri este declarată cîștigătoare.

FLORILE ȘI VÎNTUL

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate în linie, fiecare la o extremitate a terenului de joc. O echipă reprezintă „florile", cealaltă „vîntul". Cei care formează echipa „florile" își aleg cîte un nume de floare. La comanda educatoarei „florile" se duc în fața perechilor din echipa „vîntul" și trebuie să ghicească din trei încercări numele pe care și l-au ales. Dacă este ghicit numele, floarea aleargă spre locul de unde a venit, fiind urmărită de „vînt". Orice „floare" prinsă rămîne în echipa „vîntul". Dacă nu a fost prinsă, perechea din echipa „vîntul" rămîne în echipa „florile".

VARIANTĂ

Copiii, „florile", se plasează pe rînd la linia din fața echipei „vîntul", se așază în fața unui copil pe care și-l aleg, și în cazul în care acesta îi ghicește numele este urmărită de „vînt", urmînd ca fiecare floare să treacă pe rînd, prin fața „vîntului".

VÎNĂTOAREA CAPELEI

Copiii sînt împărțiți în două echipe, așezate față în față, la distanță de 5—10 m una de cealaltă. Înaintea fiecărei echipe se trasează o linie pe sol. La mijlocul terenului se înfige un băț în sol, pe care se așază o șapcă (fig. 35).

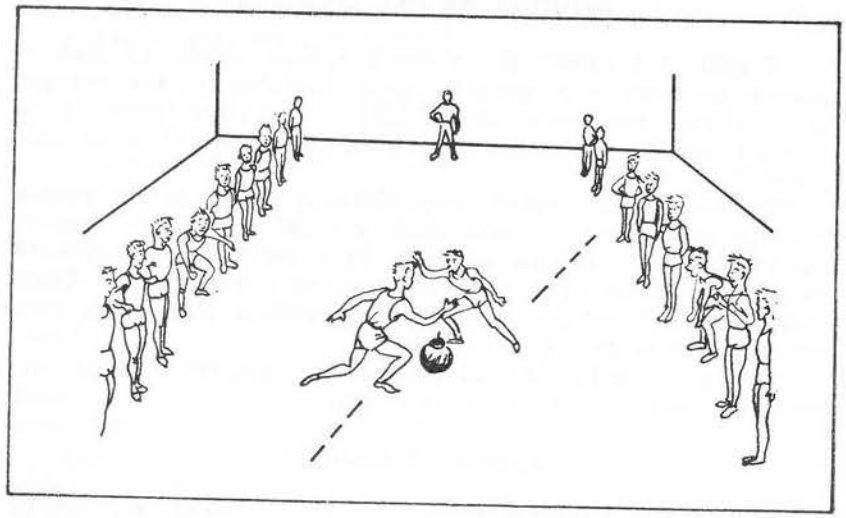


Fig. 35

La semnalul educatoarei, cîte un jucător din fiecare echipă se apropie de băţ, mai repede sau mai încet (după cum consideră ei că este mai bine) şi caută momentul favorabil pentru a lua şapca. Cel care reuşeşte revine în alergare la echipa sa, urmărit de celălalt. Dacă trece de linia care delimitează spaţiul echipei lui, fără să fie atins, urmăritorul devine „prizonierul" acestuia ; iar dacă cel care a luat şapca este prins de „urmăritor", devine „prizonierul" acestuia. Jocul continuă în acelaşi fel, pînă ce toţi efectuează alergarea. „Prizonierul" se aşază în spatele jucătorului respectiv.

Echipa care are mai mulţi „prizonieri" este declarată învingătoare.

PROVOCAREA PRIN TREI LOVITURI

Colectivul este împărţit în două echipe egale ca număr, aşezate faţă în faţă, înapoia unei linii trasate la o distanţă de 20 de paşi. Prima echipă, „provocatoarea", stă în repaus. A doua echipă, „provocată", stă cu un picior pe linie şi cu braţul drept întins înainte. Educatoarea trimite primul „provocator", care înaintează pînă la echipa „provocată" şi atinge pe rînd 3 copii. După a treia lovitură dată, aleargă

cît poate de repede spre echipa sa pentru a-şi ocupa locul, iar cel care a fost atins ultimul îl urmăreşte pentru a-l prinde. Dacă acesta îl ajunge şi-l atinge, „provocatorul" este luat prizonier şi aşezat în spatele celui care l-a prins. Dacă „provocatul" nu a putut să-l prindă, trece el în spatele „provocatorului".

Jocul continuă pînă ce, pe rînd, toţi „provocatorii" au alergat o dată, apoi educatoarea schimbă rolurile.

Se pot da trei lovituri la 3 copii diferiţi, dar şi unul singur poate fi lovit de trei ori. De asemenea, pot fi provocaţi şi jucătorii care au prizonieri. În acest caz, dacă sînt prinşi, aceştia trec în echipa adversă împreună cu prizonierii lor.

CIOC, BOC, SFÎRRR...

Se desfăşoară ca jocul anterior, cu deosebirea că pentru fiecare lovitură se rosteşte un cuvînt : „Cioc", „boc", „sfîrrr". După ce spune ultimul cuvînt „provocatorul" aleargă cît mai repede la echipa lui, urmărit de cel „provocat".

VOINICII ŞI ZMEII

Copiii sînt împărţiţi în două echipe, egale ca număr. Una reprezintă „voinicii", cealaltă „zmeii". „Voinicii" păzesc o căciulă sau o năframă „fermecată", aşezată în vîrful unui băţ, pe care zmeii caută să o răpească.

La comanda educatoarei, un „zmeu" aleargă spre echipa adversă, încercînd să fure căciula (sau năframa „fermecată"), dar în acelaşi timp un „voinic" aleargă să prindă „zmeul" şi să salveze căciula (sau năframa). Dacă reuşeşte să prindă „zmeul", îl ia prizonier şi jocul continuă. La sfîrşitul jocului, echipa care a făcut cei mai mulţi prizonieri este declarată cîştigătoare.

CUCU ÎN GRĂDINĂ

Toţi copiii sînt dispuşi în formaţie de cerc, cu raza mai mare, iar în mijloc se înfige un băţ, care are în vîrf o căciulă.

Un copil ales de educatoare îndeplineşte rol de „cuc" şi stă în centru lîngă băţ.

La începerea jocului, „cucul" întreabă :

— Gata-s grădinile ?

— Gata ! răspund copiii, atunci „cucul" ia căciula din vîrful bățului și se apleacă într-o parte. Copiii vin și caută să lovească cu mîna bățul pe care a stat căciula, iar „cucu" cu ajutorul căciulii încearcă să lovească mîna copilului care vrea să atingă bățul. Cel atins devine „cuc", iar fostul „cuc" trece pe cerc. Copiii care ating bățul fără să fie loviți de „cuc" stau deoparte pînă este lovit unul din ei sau dacă nu, atunci jocul reîncepe cu același „cuc".

CURSA

O treime din efectivul grupei este dispusă în formație de cerc, cu fața spre interior, ținîndu-se de mîini. Aceștia formează o „cursă", care este plasată în mijlocul terenului de joc, iar terenul reprezintă „pădurea". Restul copiilor sînt răspîndiți pe tot terenul și reprezintă animalele din pădure. Fiecare primește cîte un nume de animal sălbatic ori domestic.

La comanda de începere a jocului, dată de educatoare, cei care reprezintă animalele pleacă în căutarea hranei, imitînd mersul acestora și chiar sunetele pe care le scot. Jucătorii care formează cursa ridică în acest timp brațele, înconjurînd animalele. La comanda de închidere a cursei, copiii lasă brațele jos, împiedicînd astfel ieșirea animalelor. Cele prinse schimbă rolurile, trecînd în locul copiilor care formează cursa și invers.

Jocul continuă pînă cînd sînt prinse toate animalele.

CURSA ȘORICEILOR

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr. O echipă formează un cerc, ținîndu-se de mîini, „capcana șoriceilor", iar cealaltă reprezintă „șoriceii", care stau răspîndiți în afara cercului.

Jucătorii care formează „capcana" se deplasează în alergare pe circumferința cercului, recitind versurile :

Șoricei neastîmpărați,
Totul o să ne stricați !
Prin dulap și prin cămară
Voi ați invadat aseară.

Apoi se opresc, ridică brațele și recită în continuare :

Noi sîntem cu toții mici,
Însă destul de voinici !
O capcană-am făurit
Și cu voi s-a isprăvit !

În timp ce ei recită aceste versuri, „șoriceii" aleargă pe tot terenul, intrînd și ieșind din cerc. La un semnal al educatoarei, cei care formează „capcana" coboară brațele și se ghemuiesc, iar „șoriceii" care au rămas în capcană sînt considerați prinși și se alătură celor care formează „capcana".

Jocul continuă pînă cînd toți copiii au trecut prin cele două roluri.

SCATII ÎN COLIVIE

Jumătate din efectivul grupei formează un cerc ținîndu-se de mîini, ei reprezintă „colivia", iar restul sînt „scatii", ei stau răspîndiți în interiorul cercului. Jucătorii care formează „colivia" se deplasează pe circumferința cercului recitînd versurile :

Scatiule, scatiule drag,
Cum vei trece al coliviei prag ?
În zadar te urci și cobori !
Din colivie n-ai să zbori !

La ultimul vers „scatii" încearcă să treacă pe sub lanțul de brațe al copiilor, să iasă din „colivie", iar aceștia îi împiedică, ghemuindu-se cu brațele pe sol. „Scatii" care izbutesc să zboare din colivie ies din joc.

La reluarea jocului se schimbă rolurile între „scatii" și „colivie".

CAPCANA

Educatoarea alege 5—6 copii care formează un cerc, „capcana", în mijlocul terenului, cu fața spre interior, ținîndu-se de mîini. Ceilalți sînt răspîndiți pe terenul de joc și reprezintă „animalele pădurii" (iepurași, lupi, urși, vulpi etc.). Acestea sar, aleargă în afara și în interiorul „capcanei". Educatoarea care are rolul „vînătorului" și-a

pregătit cursa, strigă pe neașteptate „Hop!". Jucătorii care formează „capcana" se ghemuiesc, încearcă să rețină animalele intrate în interior. „Vînătorul" spune apoi: „Să vedem ce animale ai prins în capcană!".

Cei prinși trebuie să imite prin sunete sau mișcări animalele pe care le reprezintă, iar „vînătorul" trebuie să le recunoască. Dacă ghicește se presupune că sînt vînate și sînt scoase din joc; în caz contrar, rămîn mai departe. Jocul continuă pînă ce sînt scoase din joc majoritatea „animalelor pădurii".

Jocul se reia, cu schimbarea rolurilor între copii.

PĂSĂRILE ȘI COLIVIA

Educatoarea cu o treime din efectivul grupei formează un cerc, cu fața spre interior, ținîndu-se de mînă, ei reprezintă „colivia". Ceilalți sînt răspîndiți pe teren și reprezintă „păsărelele" (fig. 36).

La comanda educatoarei: „Colivia se deschide, zburați păsărelelor și nu vă lăsați prinse!" Copiii care formează „colivia" ridică brațele, iar „păsărelele" se deplasează în alergare atît prin sală, cît și prin cerc. La următoarea co-

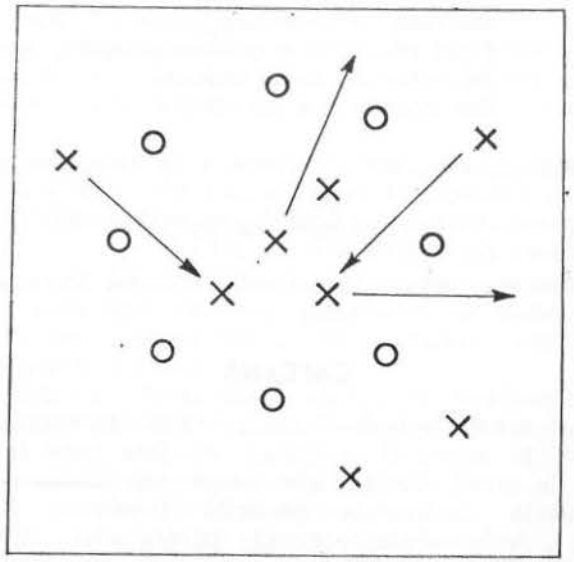


Fig. 36

mandă: „Colivia s-a închis!" copiii care reprezintă „colivia" coboară brațele și se ghemuiesc. Cei care se găsesc în interiorul cercului sînt declarați prinși și se alătură celor care formează „colivia".

Jocul continuă pînă cînd sînt prinse toate păsărelele, apoi educatoarea schimbă rolurile între jucători.

BATISTUȚA

Copiii sînt așezați în formație de cerc, cu fața spre centru, stînd depărtat cu mîinile la spate. Educatoarea alege un copil căruia îi dă o batistuță. La semnalul de începere a jocului, acesta aleargă în jurul cercului, prin exterior, și lasă batistuța la spatele unui copil, fără ca acesta să simtă și își continuă alergarea. Dacă cel căruia i s-a pus batistuța nu a simțit, iar celălalt ajunge din nou în spatele lui, ia batista și îl lovește ușor pe spate. Copilul lovit trebuie să alerge și să înconjure cercul pînă cînd ajunge din nou la locul său. „Provocatorul" aleargă mai departe și lăsă batistuța la spatele altuia. Dacă acesta simte, trebuie să o ridice imediat și să alerge după „provocator". Dacă reușește să-l lovească înainte de a ajunge la locul unde a pus batistuța, îi dă batistuța și-și reocupă locul; în caz contrar, locul îl ocupă „provocatorul", iar el continuă să alerge și să pună batistuța altui copil ș.a.m.d.

În timpul desfășurării jocului, toți copiii cîntă (fig. 37):

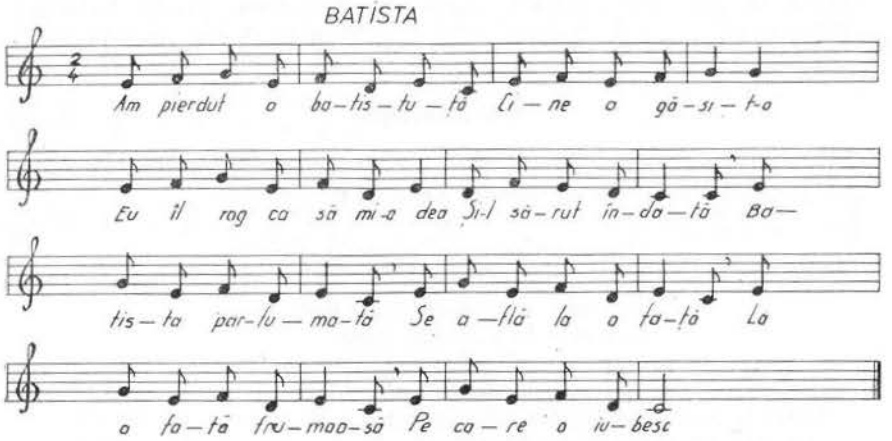


Fig. 37

Jocul se termină atunci cînd educatoarea consideră că este necesar.

VARIANTĂ

Copiii sînt aşezaţi în cerc, cu faţa spre centru, stînd depărtat cu mîinile încrucişate la spate. Educatoarea dă unui copil o batistuţă. Acesta aleargă prin exteriorul cercului şi lasă batistuţa uşor, pe sol, la spatele unui copil, fără ca acesta să simtă şi îşi continuă alergarea. Dacă acela căruia i s-a pus batistuţa a simţit, o ia şi aleargă după cel care i-a aruncat-o ; dacă nu sesizează însă, şi cel care l-a păcălit ajunge din nou la spatele lui, ia batistuţa de jos şi începe să-l lovească cu ea. Pentru a scăpa, cel păcălit aleargă prin exteriorul cercului pînă ce „urmăritorul" ajunge la locul rămas liber şi îl ocupă. Copilul păcălit continuă jocul, urmărind să lase batistuţa în spatele altuia.

Copiii nu au voie să arate sau să atragă atenţia celui în spatele căruia se află batistuţa.

VARIANTĂ

Copilul cu batista aleargă în jurul cercului, apoi se opreşte, pune batista în mîinile unuia din cerc şi intră în locul lui. Acesta îl loveşte cu batista pe vecinul din dreapta, care aleargă în jurul cercului pînă ajunge la locul său ; apoi intră la loc, iar celălalt continuă alergarea, predă batista altui copil ş.a.m.d. Astfel jocul continuă pînă ce aleargă toţi copiii.

NĂFRĂMUŢA

Acest joc este asemănător cu „Batistuţa", cu deosebirea că jucătorii spun următoarele versuri :

Am pierdut o năfrămuţă
Cine mi-a aflat-o !
Frumos rog ca să mi-o dea.
S-o pun în cununa mea.

Frumoşi sînteţi copii
Mîndră-i faţa voastră
Ca nişte brebenei
Din grădina noastră.

VEVERIŢA ŞI ALUNA

Copiii sînt organizaţi ca în jocul anterior. Educatoarea alege un copil care reprezintă „veveriţa". El aleargă în jurul cercului şi pune în mîna unuia, la alegere, o alună (o nucă, o ghindă, o castană). Acela care primeşte aluna aleargă după „veveriţă", care caută să ocupe locul rămas liber din cerc, înainte de a fi prins de urmăritor. Dacă e prins rămîne mai departe „veveriţă". Dacă şi a doua oară este prins trece în mijlocul cercului unde va sta într-un picior pînă cînd o „veveriţă" intră în cerc şi îi pune aluna în mînă.

OGARUL ŞI IEPURELE

Copiii sînt dispuşi în formaţie de cerc. Dintre ei se aleg 2, care stau în afara cercului. Unul este „ogarul" şi aleargă după celălalt, care reprezintă „iepuraşul". Copiii din cerc se deplasează spre dreapta sau spre stînga cîntînd (fig. 38) :

Dacă „ogarul" prinde „iepuraşul", cei din cerc se opresc, aleg alt „iepuraş" şi alt „ogar", apoi continuă jocul.

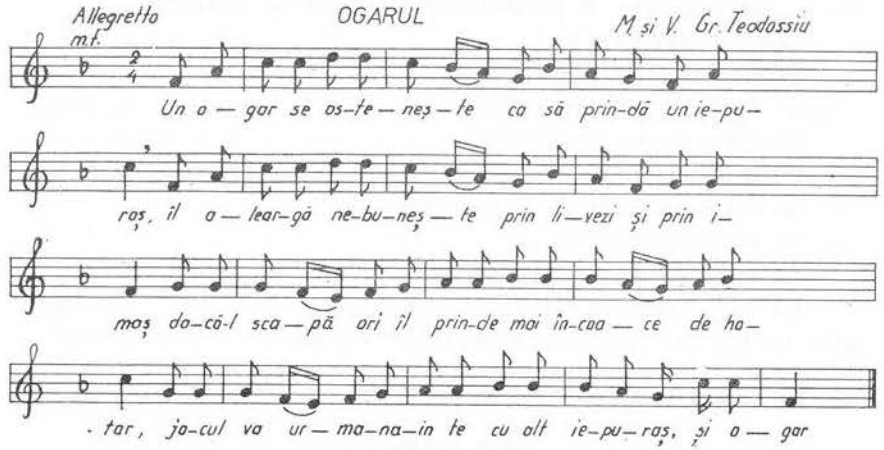


Fig. 38

ULCELUŞELE

Copiii sînt dispuşi în formaţie de cerc, în poziţia ghemuit, fiecare reprezentînd o „ulceluşă". Un copil, numit de educatoare, „muşteriul", rămîne în picioare, trece prin exterio-

rul cercului (prin spatele copiilor) şi cînd ajunge în dreptul unuia din cerc îi pune mîna pe umăr şi îl întreabă :

— Cum dai ulceluşa ?

Acesta îi răspunde :

— Cum o vezi !

Cu ochi verzi,

Pe-o lingură de păsat,

Să nu zacă de vărsat.

După acest răspuns, copilul atins se ridică şi porneşte în alergare prin exteriorul cercului, în sens invers decît „muşteriul", „ulcica" spre dreapta şi „muşteriul" spre stînga, pentru ocuparea locului rămas liber. Cine ajunge mai repede devine „ulceluşă", iar cel rămas pe dinafară „muşteriul".

DE-A OALA

Copiii sînt organizaţi ca în jocul anterior, fiecare reprezentînd o „oală". Un copil stabilit de educatoare, „cumpărătorul", trece prin exteriorul cercului şi cînd ajunge în dreptul unuia din cerc, îi pune mîna pe umăr şi întreabă :

— Cum dai oala ?

Acesta îi răspunde :

— Pe-o lingură de smîntînă,

Să tragi cu ea în fîntînă.

Pe o mîţă moartă,

Să tragi cu ea în poartă.

Pe o lingură de păsat

Să nu-ţi fie cu bănat.

La terminarea versului acela care a fost atins aleargă prin exteriorul cercului, în sens invers decît „cumpărătorul" pentru ocuparea locului rămas liber. Cine ajunge mai repede devine „oala", iar cel rămas pe dinafară „cumpărătorul".

DE-A CUPELE

Jocul este asemănător cu cel descris anterior, cu deosebirea că dialogul se desfăşoară în felul următor :

— Cu cît dai cupa ?

Cu un ban de os

— Să stai aici jos.

COCOŞUL ÎN CÎNEPĂ

Copiii sînt dispuşi în formaţie de cerc, cu mîinile la spate. În mijlocul cercului stă un copil, el reprezintă „cocoşul în cînepă", iar în afara formaţiei este plasat un alt copil. La comanda educatoarei acesta aleargă prin exteriorul cercului, se opreşte în spatele unui copil şi-l întreabă : „Cîte fuse ai făcut ? Acesta îi răspunde : Unu, al doilea (îi spune două) ş.a.m.d. După ce ocoleşte o dată cercul, îl întreabă, atingîndu-l pe un copil : „Văzuta-i cocoşul meu ?" Copilul răspunde : „Văzut în plaiu, mînca mălaiu".

Acesta întreabă din nou : „Văzuta-i cocoşul meu ?" Copilul întrebat, arătînd spre copilul din mijloc, răspunde : „Iată-l aici !" „Cocoşul din cînepă", din centrul cercului, iese din cerc şi aleargă în direcţie opusă. Cînd se întîlnesc, acesta arată un copil din cerc şi spune : „Acesta este cocoşul minume în cînepă !" şi ocupă un loc în cerc. Copilul arătat îl urmăreşte pe urmăritor şi jocul continuă astfel.

HAI NOROC, NOROC !

Toţi copiii formează un cerc şi stau cu mîinile la spate. Unul dintre ei, ales de educatoare, aleargă prin exteriorul cercului, se opreşte în spatele unui copil, îl atinge pe umăr, apoi continuă alergarea. Cel atins aleargă şi el prin exteriorul cercului în sens invers. Cînd se întîlnesc, se opresc faţă în faţă, apoi îşi continuă alergarea, căutînd să ocupe locul rămas liber. Acela care rămîne fără loc continuă alergarea atingînd un alt copil pe umăr ş.a.m.d

BUNĂ ZIUA, VECINE !

Copiii sînt dispuşi în formaţie de cerc, cîte doi, unul în faţa celuilalt, cu faţa spre centru. Cei din interiorul cercului stau cu picioarele încrucişate şi reprezintă „vecinii". Un copil ales de educatoare aleargă prin exteriorul cercului, se opreşte în spatele unei perechi, o atinge pe umăr, apoi se aşază în locul lor. Perechea care a fost atinsă, aleargă prin exteriorul cercului, fiecare în direcţie opusă şi cînd se întîlnesc se opresc faţă în faţă, îşi dau mîna şi îşi urează : „Bună ziua, vecine !" apoi continuă alergarea pentru a ocupa locul din spatele „vecinului" rămas singur şi jocul continuă.

DESCHIDEȚI FERESTRELE

Copiii sînt așezați în cerc, ținîndu-se de mîini.

Educatoarea alege un copil, care la comanda ei pornește în alergare în interiorul cercului, atinge cu mîna un coleg și amîndoi aleargă în afara cercului, înconjurîndu-l de 3 ori. A treia oară cel urmărit strigă: Deschideți ferestrele!". În acest timp copiii ridică brațele sus pentru a-i permite intrarea în cerc. Dacă reușește, trece pe cerc alături de ceilalți, iar „urmăritorul" continuă jocul, fiind în centrul cercului. Dacă „urmăritorul" îl atinge înainte de a intra în cerc cei doi inversează rolurile între ei.

DUC FOC, DUC FOC!

Toți copiii sînt dispuși în formație de cerc. Unul dintre ei se află în afara cercului și aleargă cu o batistă în mînă, zicînd:

Duc foc, duc foc,
Ce vedeți să nu spuneți!
Duc foc, duc foc...

În acest timp cu multă grijă, lasă batista să cadă în dreptul călcîielor unuia din jucători, apoi continuă alergarea, repetînd versurile pînă cînd ajunge în dreptul batistei.

În cazul în care jucătorul respectiv observă batista, o ridică și aleargă în același sens, căutînd să-l ajungă din urmă pe celălalt. Dacă îl ajunge și îl atinge cu batista îi ia locul, dacă nu jocul continuă ca la început.

IA-TE DUPĂ MINE!

Copiii sînt așezați în formație de cerc, umăr la umăr, cu mîinile la spate. Un copil rămîne în afara cercului.

La semnalul educatoarei pentru începerea jocului, acesta aleargă în jurul cercului și atinge, cu o lovitură ușoară, palma unuia din cerc, strigînd în același timp: „Ia-te după mine!", apoi continuă alergarea pentru a ajunge cît mai repede în locul copilului pe care l-a atins. Cel atins aleargă după el, căutînd să-l prindă. Jucătorul care ocupă primul locul rămas liber este cîștigător și jocul continuă prin provocarea altui copil de către cel rămas fără loc.

DE-A CUCUL

Copiii sînt dispuși în formație de cerc, la distanță de o lungime de braț, cu mîinile în față-jos făcute căuș. Un copil stabilit de educatoare este „cuc" și stă ghemuit în centrul cercului. El este întrebat de un copil:

— Rădăcină de cătină,
Cucu e-n grădină?
La care „cucul" răspunde:
„Cu-cu! Cu-cu! Cu-cu!
Unul dintre copii cere „cucului":
— Cucule cu pană sură,
Care cînți pe bătătură,
Adă-mi apă în ulcele,
Să mă spăl pe degețele!

„Cucul" se ridică, ocolește cercul prin interior și se face că toarnă apă în palmele făcute căuș ale jucătorilor.

După ce ocolește de mai multe ori, alt jucător spune:

— Cucule ce cînți în berc,
Dă-mi ștergarul să mă șterg!
La care, „cucul" răspunde:
— Am o pînză și-un ștergar,
Țesute cu firul rar,
Ia de șterge-te cu ele,
Că sînt moi ca niște pene!

Acela care a cerut ștergarul aleargă după „cuc" prin interiorul cercului, căutînd să-l atingă. Dacă „cucul" ajunge în locul celui care i-a cerut ștergarul fără să fie atins, atunci acesta din urmă devine „cuc" și jocul continuă.

VARIANTĂ

Copiii sînt dispuși în formație de cerc, la distanță de o lungime de braț unul de celălalt. În mijlocul cercului se află un copil care are rol de „cuc". Jocul îl începe un copil din cerc, care se adresează celorlalți cu întrebarea următoare: „Rădăcină de cătină, cucu e-n grădină? „Cucul" trebuie să răspundă imediat: „Cu-cu! Cu-cu!"

La un semn făcut de educatoare altui copil, acesta îi cere „cucului": „Dă-mi apă să mă spăl!"

Pe tot parcursul desfășurării jocului, „cucul" aleargă prin interiorul cercului, oprindu-se în fața acelora care cer apă, imitînd gestul de a scuipa, pronunțînd onomatopeea: ptiu! ptiu! După ce a trecut pe la mai mulți copii, ultimul care a cerut apă îi spune: „Dă-mi o cîrpă să mă șterg!", iar „cucul" îi răspunde: „Ia-o din coada mea!" și o ia la fugă. Cel care a cerut cîrpa aleargă după „cuc" ca să-l prindă. Dacă reușește, el devine „cuc", iar celălalt trece în cerc și jocul continuă.

CIOBANUL ȘI MIELUL

Copiii sînt așezați pe scăunele. Unul ales de educatoare este „ciobanul". El se adresează unui copil astfel: „Ai văzut mielul meu?" Acesta răspunde: „Nu, cum era îmbrăcat?" Ciobanul începe să descrie îmbrăcămintea unui copil. Cel descris, îndată ce se recunoaște, pornește în alergare în jurul scăunelelor, fiind „mielul", urmărit de „cioban" pînă ce izbutește să se așeze din nou pe scăunel. Dacă „ciobanul" îl prinde, se inversează rolurile între ei.

VARIANTĂ

Același joc se poate desfășura pe teren. Copiii stau în formație de cerc, iar „ciobanul" în afara cercului. Acela care se recunoaște în descrierea „ciobanului" aleargă în jurul cercului urmărit de „cioban" pînă ajunge la locul său.

LABIRINTUL

Copiii așezați în coloană de gimnastică, pe 4—5 rînduri, se țin de mîini, formînd culoarele „labirintului" (fig. 39).

Alți 2 copii, plasați în părțile laterale ale coloanei, aleargă unul după altul prin aceste culoare. Cînd „urmăritorul" se apropie mult de cel urmărit, educatoarea dă semnalul de întoarcere la dreapta sau la stînga, iar copiii care formează „labirintul" își dau drumul la mîini și se întorc corespunzător comenzii, apucîndu-se din nou de mîini, pentru a forma culoarele „labirintului". Prin aceste întoarceri se interpun lanțurile de brațe între urmăritor și urmărit, care n-au voie să treacă pe sub ele. Dacă urmăritorul reușește să-l prindă pe cel urmărit, rolurile se schimbă și jocul reîncepe. În caz contrar, jocul continuă în aceeași formație.

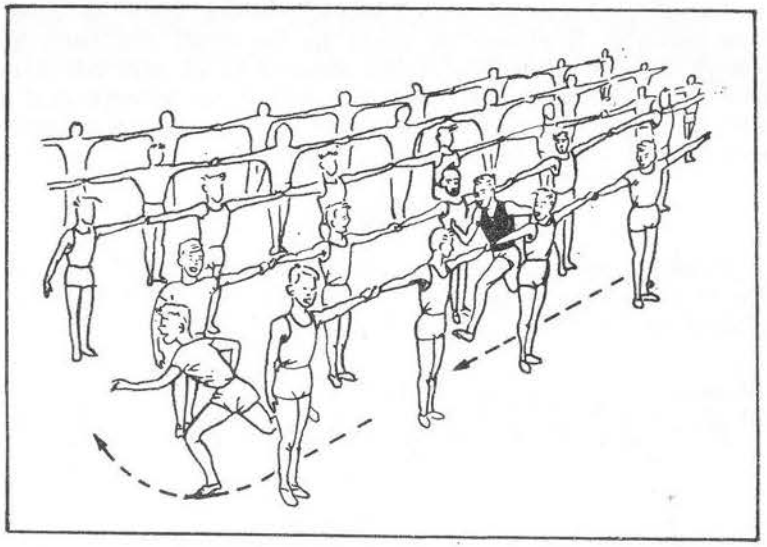


Fig. 39

EU ÎN CERC AM LOCUL MEU!

Copiii sînt dispuși în formație de cerc, cu fața spre centru, cu mîinile la spate. Educatoarea alege un copil pe care îl plasează în afara cercului. Ceilalți se deplasează pe circumferința cercului cîntînd (fig. 40):

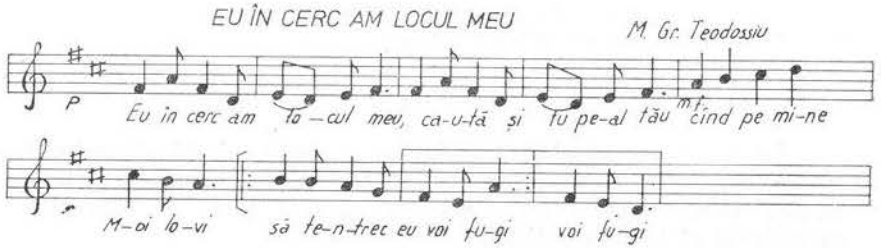


Fig. 40

Cine-aleargă mai cu foc
Își găsește iute loc
Cine-n urmă va sosi
Locul nu și-l va găsi.

La ultimul cuvînt al cîntecului, acela care se află în afara cercului îl atinge pe umăr pe un copil din cerc, apoi aleargă spre dreapta. Cel atins aleargă şi el prin afara cercului, în direcţia opusă, fiecare căutînd să ajungă mai repede la locul rămas liber pe cerc. Care ajunge primul la locul liber îl ocupă, iar celălalt continuă jocul.

CLOPOŢELUL

Copiii formează un cerc, ţinîndu-se de mîini. Un copil stabilit de educatoare are în mîini un clopoţel şi aleargă în jurul cercului, în timp ce toţi ceilalţi cîntă (fig. 41) :

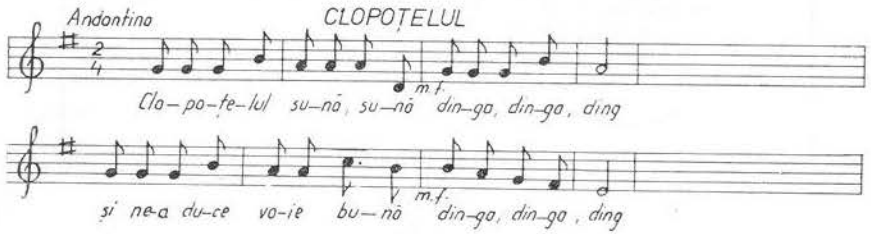


Fig. 41

Clopoţelul sună, sună,
Dinga, dinga, ding !
Şi ne-aduce voie bună
Dinga, dinga, ding !

Clopoţelul ţi-l dau ţie,
Dinga, dinga, ding !
Să-ţi aducă bucurie,
Dinga, dinga, ding !

La un moment dat, copilul se opreşte şi dă clopoţelul unuia din cerc, apoi ambii aleargă în sens opus, pentru a ocupa locul rămas liber. Cel care rămîne fără loc primeşte clopoţelul şi jocul continuă.

IEPURAŞUL FĂRĂ CULCUŞ

Copiii sînt aşezaţi pe circumferinţa unui cerc mare, în grupuri de cîte 3. În fiecare grup, 2 copii stau faţă în faţă, ţinîndu-se de mîini, formînd „culcuşul", iar al treilea, care

este „iepuraşul", stă în culcuş (între braţele celor doi copii). În jurul fiecărui grup se marchează pe sol un cerculeţ.

În mijlocul formaţiei de joc stă un copil care este „dulăul". Grupurile de copii, care se găsesc în cerculeţe, se învîrtesc în interiorul lor şi cîntă (fig. 42) :

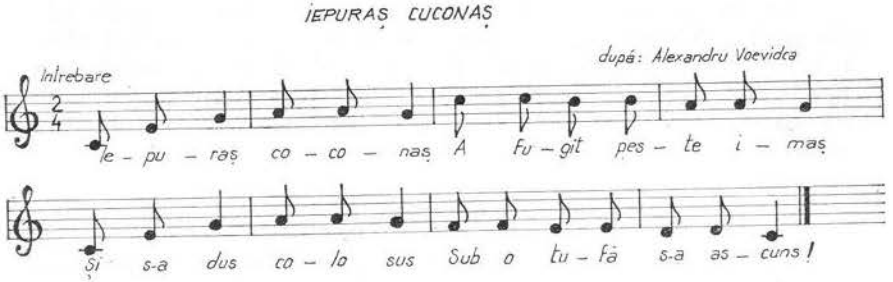


Fig. 42

Un dulău, cîine rău,
L-a stîrnit din cuibul său.
Şi-a scăpat speriat,
În cel codru-ntunecat.

După terminarea cîntecului „culcuşurile" se opresc, iar „iepuraşii" aleargă prin interior în jurul cercului mare (format de copiii care reprezintă „culcuşurile").

La comanda educatoarei : „Iepuraşii în culcuş !", copiii se opresc în dreptul unui „culcuş" şi caută să intre în el. „Dulăul" încearcă să prindă un „iepuraş". Dacă reuşeşte, cei 2 schimbă rolurile între ei, dacă nu, jocul continuă în aceeaşi formaţie.

IEPURELE FĂRĂ VIZUINĂ

Copiii sînt răspîndiţi pe tot terenul, cîte doi ţinîndu-se de mîini. Educatoarea alege un „iepure" şi un „lup", pe care îi aşază în colţuri opuse. „Lupul" aleargă după „iepure", iar acesta se strecoară în mijlocul unei perechi, prinzînd un copil de mînă. În acest caz, perechea lui este obligată să fugă şi să se aşeze în mijlocul altei perechi. Dacă „lupul" prinde un „iepuraş", acesta devine „lup" şi jocul continuă.

PĂSĂRELELE ÎN CUIB

Copiii sînt aşezaţi în formaţie de cerc, în grupe de cîte 3. În fiecare grup, 2 copii stau faţă în faţă, ţinîndu-se de mîini, formînd „cuibul", iar al treilea, care este „păsărica", stă în cuib, între braţele lor. În mijlocul cercului stă un copil care este „păsărica fără cuib".

La începerea jocului, educatoarea strigă: „Păsărelele zboară!". Atunci copiii, care sînt „păsărelele", imitînd zborul lor, aleargă prin mijlocul terenului şi îşi schimbă cuiburile între ele. „Păsărica" fără cuib încearcă să ocupe şi ea un loc. Dacă reuşeşte rămîne o altă „păsăricâ" fără cuib, trece în mijlocul cercului şi jocul continuă.

VARIANTĂ

Copiii organizaţi pe perechi, unul în faţa celuilalt, formează un cerc. Cel din faţă se află în aşezat încrucişat şi reprezintă „cuibul"; cel din spate stă în picioare şi este „păsărica". În mijlocul cercului se plasează un copil, „păsărica fără cuib".

La comanda: „Păsărelele zboară!", cei care stau în picioare aleargă în jurul cercului prin exterior. La a doua comandă: „Păsărelele în cuib!", copiii se opresc în dreptul unui „cuib", iar cel care nu a avut pereche încearcă să-şi găsească şi el una. Cel rămas fără „cuib" trece în mijlocul cercului şi jocul continuă.

VÎNĂTORUL ŞI PASĂREA ÎN CUIB

Copiii sînt aşezaţi în formaţie de cerc, cîte doi, faţă-n faţă, ţinîndu-se de mîini şi reprezintă „cuibul". În fiecare cuib stă cîte un copil, o „pasăre". Educatoarea plasează în centrul cercului un copil, care este „vînătorul". La comanda educatoarei de începere a jocului „vînătorul" aleargă să prindă „pasărea". Pentru a se salva, aceasta intră într-un cuib. „Pasărea" care a fost în cuib este obligată să plece. „Vînătorul" aleargă în continuare după aceasta, care are voie să intre şi ea în alt „cuib" şi astfel continuă. Dacă „vînătorul" prinde pasărea fără cuib, rolurile se inversează între ei. Dacă însă păsările nu pot fi prinse, educatoarea trebuie să aleagă alt „vînător" pentru a nu-l obosi pe acesta. După ce au alergat toate păsările, se schimbă rolurile între copii şi jocul reîncepe.

VÎNĂTORUL, VRABIA ŞI ALBINA

Copiii sînt aşezaţi în formaţie de cerc. Dintre ei se aleg 3: primul este „vînătorul", al doilea „vrabia" şi al treilea „albina".

La comanda educatoarei „vînătorul" aleargă după „vrabie", căutînd s-o prindă, „vrabia" aleargă după „albină" să o mănînce, iar „albina" după „vînător" să-l înţepe. Astfel, „vînătorul" se fereşte de „albină", albina de „vrabie" şi „vrabia" de „vînător".

Jocul continuă pînă cînd unul este prins. În locul acestuia se alege alt copil şi jocul continuă.

PĂSĂRILE CĂLĂTOARE

Toţi copiii sînt organizaţi pe perechi, unul în faţa celuilalt, dispuşi în formaţie de cerc. Cei din interiorul cercului stau cu picioarele încrucişate, aceştia reprezintă „cuibul", ceilalţi „păsările".

Educatoarea alege 1—3 copii pe care îi aşază în centrul cercului şi reprezintă „păsările fără cuib". La comanda educatoarei: „Păsările zboară!" copiii aleargă în toate direcţiile, imitînd zborul păsărilor. La comanda următoare: „Păsările în cuib!" fiecare caută să se aşeze în dreptul unui cuib, rămînînd alte „păsări" fără „cuib". Jucătorii rămaşi fără pereche trec în centrul cercului şi jocul continuă.

MOTĂNELUL ŞI VRĂBIUŢA

Copiii sînt aşezaţi pe perechi, în formaţie de cerc, unul în faţa celuilalt, cu faţa spre centru. Cei din interiorul cercului stau cu picioarele încrucişate şi reprezintă „cuiburile", ceilalţi „vrăbiuţele" (fig. 43).

Educatoarea alege o pereche: unul este „vrăbiuţa" şi stă în centrul cercului, iar celălalt „motănelul!" şi este plasat în afara cercului.

La comanda educatoarei de începere a jocului „vrăbiuţa" se aşază în faţa unei perechi aşezat încrucişat. Jucătorul care stă în picioare, „vrăbiuţa", aleargă spre centru, iar „motănelul" aleargă după ea. Pentru a scăpa „vrăbiuţa" se poate aşeza în faţa unei perechi şi jocul continuă.

Dacă „motănelul" reuşeşte să prindă o „vrăbiuţă", toţi copiii îşi schimbă rolurile între ei.

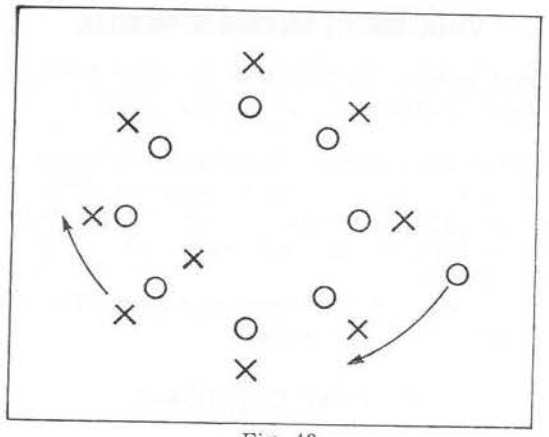


Fig. 43

ALUNGĂ-L PE AL TREILEA !

Grupa este organizată ca în jocul precedent. Educatoarea alege un „urmăritor" și un „urmărit", care stau în afara cercului, la distanță unul de celălalt (fig. 44).

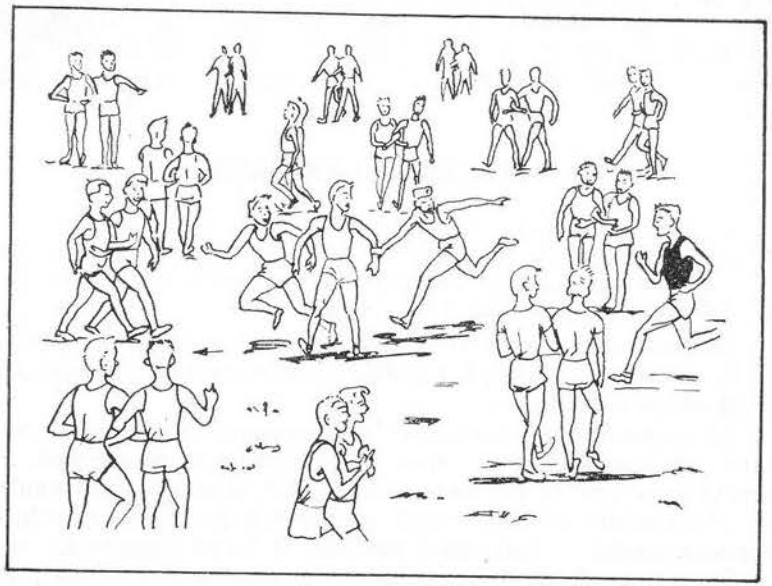


Fig. 44

La comanda educatoarei, „urmăritorul" aleargă după „urmărit" să-l prindă sau să-l atingă. Acesta scapă de „urmăritor" dacă se așază în fața unei perechi din cerc, formînd astfel un grup de 3. În acest caz ultimul este obligat să plece în alergare, prin exteriorul cercului și să se așeze în fața altei perechi ș.a.m.d.

Dacă cel urmărit este prins, educatoarea numește alt „urmăritor".

CĂȚELUL ȘI PISICUȚA

Același joc ca cel descris anterior, cu următoarea deosebire : „cățelușul" trebuie să prindă sau să atingă „pisicuța" care pentru a scăpa de urmărire strigă o pereche de copii, care depărtează picioarele pentru a putea pătrunde „pisicuța" ca să nu fie prinsă de „cățel". Ultimul copil apropie picioarele, „pisicuța" se ridică și se așază în picioare în fața lui, iar copilul din față devine „pisicuță". În cazul în care „cățelușul" prinde „pisicuța" își schimbă rolurile între ei.

MELCUL

Efectivul grupei este împărțit în cinci echipe, egale ca număr, așezate în formă de raze. Toți jucătorii stau așezat încrucișat. Înaintea fiecărei echipe se marchează cîte un semn pe sol. Primul din fiecare echipă ține cîte un săculeț cu nisip în mînă. La comanda educatoarei, aceștia pornesc în alergare spre dreapta, de jur împrejurul razelor stelei, pînă cînd ajung la locurile inițiale unde transmit săculețele următorilor și se așază în aceeași poziție inițială. Următorii continuă jocul, alergînd pe același traseu. Cîștigă echipa care termină prima.

LUPUL

Efectivul grupei este împărțit în mai multe echipe, egale ca număr, dispuse în formă de raze (fig. 45). Educatoarea atinge ultimul copil al unei raze, acesta transmite semnalul celui din față ș.a.m.d., pînă ajunge la primul. Acesta strigă : „Lupul", apoi aleargă spre dreapta, prin exteriorul razelor, urmat de toți coechipierii, care se iau la întrecere pentru ocuparea primului loc. Primul sosit devine cap de șir, iar ceilalți, în ordinea sosirii, refac raza pe același loc.

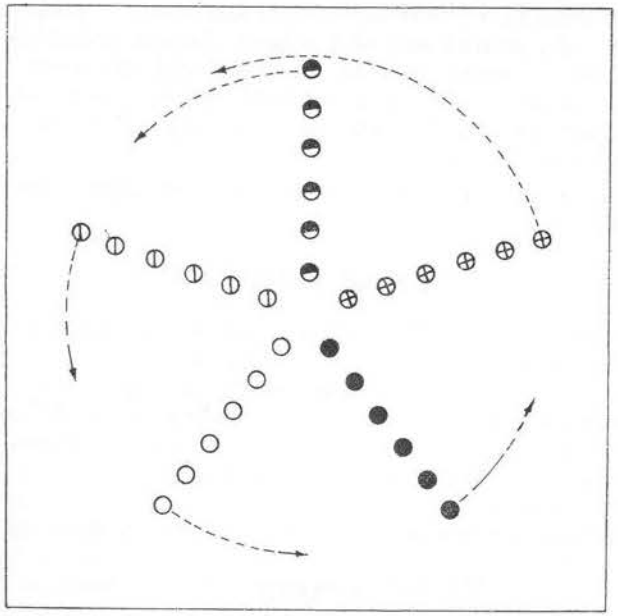


Fig. 45

Educatoarea încearcă să ocupe şi ea un loc. Acela care rămîne fără loc continuă jocul.

DUPĂ MINE

Copiii sînt împărţiţi în mai multe echipe, egale ca număr, aşezate pe şiruri în formă de raze, cu faţa spre centru.

La comanda educatoarei, un copil stabilit dinainte aleargă prin exteriorul cercului, se opreşte, atinge cu mîna ultimul copil dintr-un şir, iar acesta transmite semnalul pînă la cel din capul şirului. Acesta strigă: „După mine!" şi porneşte în alergare spre dreapta sau spre stînga, prin afara cercului, pentru a ajunge din nou la locul de unde a plecat, fiind urmat de toţi coechipierii. Pe acest drum jucătorii se pot întrece pentru ocuparea primului loc în noul şir care se formează. Primul sosit la locul de plecare se opreşte în capul şirului, iar ceilalţi, cîte unu, se aşază în ordinea în care au

sosit. Acela care ajunge ultimul continuă jocul. Nu este permisă revenirea la locul de plecare prin interiorul cercului.

VÎNĂTOAREA ÎN PĂTRAT

Efectivul grupei este împărţit în două echipe, egale ca număr, aşezate pe două laturi opuse ale unui pătrat desenat pe sol.

La semnalul educatoarei, echipele pornesc în alergare pe marginea pătratului, una după alta. Primii din capetele şirurilor urmăresc să-i prindă pe ultimii din echipa adversă. Cei prinşi ies din joc. Cîştigă echipa care reuşeşte să prindă cei mai mulţi copii din echipa adversă.

DE-A PUIA GAIA

Copiii sînt aşezaţi în formaţie pe un şir, fiecare ţinîndu-se de mijlocul celui din faţă. Cel din capul şirului (mai robust) reprezintă „cloşca", iar restul copiilor sînt „puii" (fig. 46). În faţa lor stă un copil care are rolul de „gaie".

Cînd începe jocul, „cloşca" spune „puişorilor":

„Puişorii mei iubiţi,
De gaie să vă păziţi!"

„Gaia" se repede şi încearcă să prindă primul „puişor". „Cloşca cu aripile desfăcute" se deplasează în toate direcţiile pentru a-şi apăra „puişorii", dar aceştia se ţin bine unul de celălalt şi toţi de „cloşcă". Ei aleargă după cum îi conduce „cloşca", care îi fereşte de „gaie", bătînd din „aripi" puternic. Totuşi „gaia" reuşeşte să tragă cîte un pui. În timpul desfăşurării jocului, din cînd în cînd,

Fig. 46

„gaia" strigă către „cloşcă" : „Am să-ţi iau un puişor !", iar „cloşca" îi răspunde : „Am să-ţi scot un ochişor !" „Puii" prinşi sînt duşi în cercul „gaiei". În timpul jocului copiii pot imita, conform rolurilor lor, onomatopeele „cloştii" (clo-clo !), ale „puilor" (piu, piu !), ale „gaiei" (ga, ga !).

Jocul continuă pînă ce sînt eliminaţi cel puţin jumătate din pui, apoi educatoarea poate să înlocuiască cu alţi copii „cloşca" şi „gaia".

BABA GAIA

Joc din Muntenia.

Dintre copii se aleg 2 mai ageri : unul primeşte rol de „cloşca cu pui" şi celălalt „Baba Gaia". Restul copiilor reprezintă „puii" care trec în spatele „cloştii", ţinîndu-se unul de celălalt de mijloc. „Baba Gaia" vine înaintea cloştii şi o întreabă :

— Ce cauţi „Baba Gaia ?"

— Condurii doamnei.

— O fi ăsta ? spune „cloşca", arătînd piciorul drept.

— Ptiu, continuă „Baba Gaia", nu e ăsta !

„Baba Gaia" merge încovoiată, cu un beţişor în mînă, pe la toţi „puii", întrebînd din cînd în cînd pe cîte unul (dialogul este prezentat mai înainte).

„Baba Gaia" arată cu beţişorul spre picioarele „puişorilor", iar aceştia răspund cînd sînt întrebaţi, cum a răspuns şi „cloşca", apoi trece în faţa cloştii şi îi dă beţişorul. „Cloşca" îl ia şi-l aruncă departe, iar „Baba Gaia" se duce să-l aducă înapoi. În acest timp, „cloşca" se roteşte cu „puii" după ea zicînd :

Trei, trei
Colăcei
Pînă vine „Baba Gaia"
Cu tigaia !

„Baba Gaia" se întoarce repede cu beţişorul şi încearcă să ia un pui. Dacă nu reuşeşte (alergînd cînd într-o parte, cînd în alta), încearcă să-l apuce pe cel de la coada şirului.

„Cloşca" îi apără, deplasîndu-se cu „puii" continuu şi cît mai repede, căutînd să nu piardă nici unul.

În acest timp „Baba Gaia" ameninţă „cloşca" :

— Mi-i că ţi-oi mînca un „puişor !"

Iar „cloşca" răspunde :

— Mi-i că ţi-oi scoate un ochişor.

Încercarea de a prinde „puiul" de la coada şirului se poate repeta de mai multe ori. Dacă izbuteşte, „Baba Gaia" îl duce într-un loc marcat cu creta în prealabil pe sol ; dacă nu, se îndepărtează de „cloşcă", motivînd într-un fel plecarea, de exemplu :

— Mă duc după viorele !

„Cloşca" se roteşte în continuare cu „puii", repetînd cele spuse anterior :

„Trei, trei
Colăcei,
Pînă vine „Baba Gaia"
Cu tigaia !"

„Baba Gaia" revine şi se repede să prindă alţi „pui".

Jocul continuă pînă ce sînt prinşi mai mulţi „pui", apoi rolurile principale se dau altor copii.

VARIANTĂ DE PESTE OLT

Jocul se numeşte „De-a Cloanţa" şi se desfăşoară identic, doar numele personajului principal este schimbat — „Baba Cloanţa".

VARIANTĂ DE PESTE MILCOV

Jocul se numeşte „De-a Puia Gaia" şi se desfăşoară după cum urmează.

După ce copiii, „puii", formează şirul la spatele „cloştii", „Puia Gaia" ia un beţişor cu care sapă o groapă, apoi urmează dialogul următor între „cloşcă" şi „Puia Gaia" :

— Ce faci acolo ?

— Sap o groapă.

— Dar în groapă ce-ai să faci ?

— Am să fac foc.

— Dar cu focul ce-ai să faci ?

— Să pun ceaunul.

— Dar cu ceaunul ce-ai să faci ?
— Să opăresc un pui de-al tău.
— Ba de-al tău !
În continuare jocul se desfășoară ca „Baba Gaia".

VULPOIUL ȘI GÎSCANUL

Toți copiii sînt dispuși în formație pe un șir, ținîndu-se unul de celălalt de mijloc, ei sînt „bobocii". Cel din capătul șirului reprezintă „gîscanul". Într-un colț al sălii se desenează un cerc în care stă un copil, „vulpoiul".

La comanda de începere a jocului „bobocii" înaintează spre „vulpoi", recitînd :

Scăldați-vă, scăldați-vă, „bobocilor !"
„Vulpoiul" nu este acasă,
S-a dus la pădure,
Să aducă aripi pentru jupîneasa vulpe.

Cînd ajung în dreptul cercului unde stă „vulpoiul", „gîscanul" strigă : „Bună ziua, vulpoiule !". Acesta, răspunde : „Mulțumesc, cumetre !. Cum este vremea ?" „Gîscanul" spune : „Vremea este frumoasă !". „Vulpoiul" adaugă : „Vremea este frumoasă pentru mine, dar nu și pentru bobocii tăi", apoi, aleargă să prindă un „boboc". Copiii aleargă prin sală ca să nu fie prinși. Cel prins este adus în cerc și jocul continuă pînă cînd jumătate din „boboci" sînt prinși. Jocul se încheie cu o tracțiune de brațe, efectuată peste o linie de demarcație.

VARIANTĂ

Același joc, cu următoarea deosebire : copiii formează un șir sprijinind mîinile pe umerii celui din față.

„Vulpoiul" este la o anumită distanță de „boboci". Aceștia sar spre dreapta sau spre stînga, iar „gîscanul" le spune :

Scăldați-vă, scăldați-vă „bobocilor !"
„Vulpoiul" nu este acasă
S-a dus la pădure
Să-și caute de masă !

Apoi jocul continuă ca cel descris anterior, cu deosebirea că „bobocii" îl urmează pe „gîscan", sărind cînd într-o

parte, cînd în alta. Dacă 2 „boboci" au fost prinși, primul devine „vulpoi", iar celălalt „gîscan" și jocul continuă.

CLOȘCA CU PUI

Copiii sînt așezați în formație pe un șir, ținîndu-se fiecare de mijlocul celui din față. Primul reprezintă „cloșca", ceilalți „puii". În fața lor, la o distanță de 2 m, stă un copil ghemuit, cu un bețișor în mînă, acesta este „uliul". El imită cu bețișorul mișcarea de amestecare într-un ceaun.

„Cloșca" îl întreabă : — Ce faci acolo „uliule ?"
— Fac o mămăliguță.
— Pentru cine ? — întreabă „cloșca".
— Pentru mine,
— Cu ce o mănînci ?
— Cu un pui de-al tău, fiindcă acum am să-ți fur un puișor !
— Am să-ți scot un ochișor ! Încearcă numai să-l prinzi !

Apoi „uliul" aleargă încercînd să prindă ultimul „pui" din rînd. „Cloșca" cu aripile desfăcute se deplasează în toate direcțiile, pentru a-și apăra „puii", iar aceștia se țin unul de altul și toți de cloșcă, alergînd după cum îi conduce ea, ca să nu-i poată prinde „uliul".

„Puii" care sînt prinși trec în cercul „uliului" și jocul continuă.

CIOARA ȘI CLOȘCA CU PUI

Un copil, „cloșca", stă în capătul coloanei, iar ceilalți, „puii", se țin de mînă. La cîțiva metri de ei stă un alt copil, „cioara". „Cloșca" își scoate „puii" la plimbare. „Cioara" îi zărește și se apropie croncănind și fîlfîind din aripi (mișcînd din brațe). Cînd se repede asupra „puilor" (care nu au voie să rupă șirul), „cloșca" se opune, apărîndu-i. Dacă „cioara" a atins cu aripa un pui, acela este dus în „cuibul" ei.

Dacă „cioara" nu reușește să fure „pui" este schimbată cu alt copil, apoi se reia jocul.

ȘORICELUL ȘI VULPOIUL

Copiii sînt dispuși în formație pe un șir, ținîndu-se fiecare de umărul celui din față. Primul este „șoricelul", ceilalți „familia Roademult". În fața lor stă „vulpoiul" care poartă cu „șoricelul" următorul dialog :

— „Şoricel, şoricel", de ce ai botişorul murdar?
— Am scormonit pămîntul.
— De ce ai scormonit pămîntul?
— Mi-am făcut o căsuţă.
— Ca să mă ascund de tine „vulpoiule".
— Şoricel, şoricel, eu am să ajung la tine.
— Eu, alerg printr-o altă ieşire, ia-te după mine.

„Vulpoiul" prinde pe rînd cîte un „şoricel" din capul şirului. Dacă sînt prinşi 5 şoricei se alege alt „vulpoi".

PLĂCINTUŢA

Copiii sînt aşezaţi în formaţie pe un şir, ţinîndu-se fiecare de mijlocul celui din faţă. Primul reprezintă „brutarul", ceilalţi copii „cuptorul", iar ultimul are rol de „plăcintuţă". În faţa „brutarului", la 2 m distanţă, stă un copil care are rol de „cumpărător".

La începerea jocului, cumpărătorul spune: „Vreau să cumpăr o plăcintuţă". Copilul care are acest rol aleargă spre „brutar" să-l apere. „Brutarul" îi iese în întîmpinare cu tot şirul de copii, fără a strica formaţia. Dacă „plăcintuţa" reuşeşte să ajungă în braţele „brutarului", înainte de a fi atinsă de „cumpărător", devine „brutar", acesta „plăcintuţă", iar „cumpărătorul" trece în rîndul celor care formează „cuptorul". Educatoarea numeşte un nou „cumpărător" şi jocul continuă.

LANŢUL

Copiii sînt dispuşi pe un şir, ţinîndu-se fiecare de mijlocul celui din faţă.

La semnalul educatoarei, un copil plasat la o anumită distanţă de ceilalţi încearcă să-l prindă pe ultimul din şir, însă toată formaţia se deplasează pentru a-l feri pe acesta. Dacă reuşeşte să-l atingă trece înapoia „prinzătorului" pentru a forma un nou lanţ. În acest timp copiii cîntă (fig. 47).

Jocul continuă cu alergare, iar copiii vor cînta „Lanţul".

O zi din lanţ a luat!
Două zile din lanţ a luat!
. . . . . .
Zece zile din lanţ a luat!

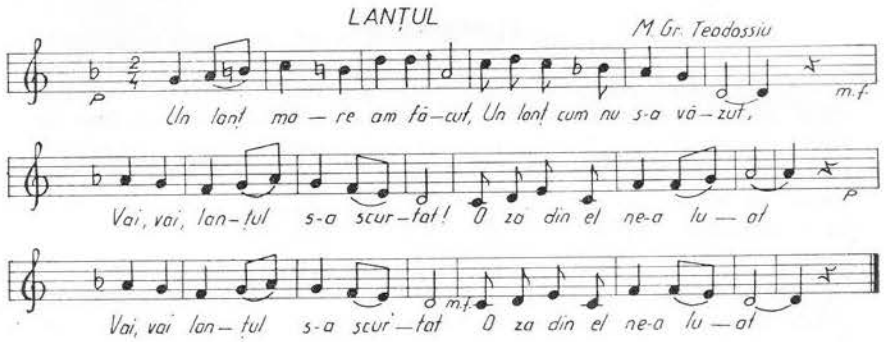


Fig. 47

După ce jumătate dintre copii au fost prinşi şi s-a format un nou lanţ, jocul încetează. Copiii formează două şiruri, se prind de mînă în dreptul unei linii trasate pe sol, care desparte cele două echipe, fiecare încercînd să deplaseze echipa adversă peste linie, prin tracţiuni de braţe. Cîştigă echipa care a reuşit s-o deplaseze pe cealaltă peste linia trasată.

AJUNGE-ŢI ADVERSARUL!

Efectivul grupei este împărţit în două echipe, egale ca număr, aşezate pe cîte o linie spate în spate, la distanţă de 3 m între ele.

La comanda educatoarei, primul din fiecare echipă aleargă, ocoleşte spre stînga, prin faţă şi prin spate ambele echipe, apoi revine la locul iniţial şi transmite următorului ştafeta.

Următorii procedează la fel ş.a.m.d.

Cursa devine mai interesantă atunci cînd cel din prima echipă îl ajunge pe cel din echipa a doua, pe care nu are voie să-l depăşească decît prin exterior.

DE-A CAII

Jocul se desfăşoară pe perechi: unul este „calul", celălalt „vizitiul". „Calul" are trecută o sfoară (hăţurile) pe după gît şi pe sub axile, iar „vizitiul" ţine în mîna stîngă „hăţurile" şi în dreapta un bici cu care mînă „calul" în „trap", în „galop" şi în „buestru" pe tot terenul de joc.

LUMÎNAREA

Copiii sînt aşezaţi în formaţie pe un şir, ţinîndu-se fiecare de mijlocul celui din faţă. Conducătorul şirului ţine în mînă un beţişor, „lumînarea". La începerea jocului acesta strigă : „Aprinde lumînarea ca să vezi cărarea!" Ultimii 2 copii se desprind din formaţie şi pornesc în alergare unul prin dreapta, celălalt prin stînga, pînă ajung în capătul şirului.

Acela care reuşeşte să ajungă primul la conducător preia „lumînarea" şi conducerea jocului. Perechea lui iese din joc. Jocul se termină cînd mai rămîn cîţiva copii în formaţie.

ULTIMA PERECHE FUGE

Copiii sînt aşezaţi pe două şiruri, cîte doi. În faţa lor, la aproximativ 2 m, se plasează un copil, „conducătorul". Înaintea echipelor se trasează o linie.

La începerea jocului, conducătorul strigă : „Ultima pereche fuge!" Ultima pereche se desprinde din coloană şi aleargă, unul prin dreapta, celălalt prin stînga, pînă în capătul formaţiei, unde încearcă să-şi dea mîna între ei, dar numai dincolo de linia de urmărire. Conducătorul încearcă să-l prindă sau să-l atingă pe unul dintre ei, înainte ca aceştia să poată forma din nou o pereche. Dacă reuşeşte, acesta formează perechea cu el şi se aşază în capătul coloanei.

Cel care rămîne fără pereche devine conducător. Dacă nu reuşeşte să-l atingă pe nici unul, rămîne în continuare conducător şi jocul continuă, perechea urmărită aşezîndu-se în capătul coloanei. Jocul se termină după ce au alergat toate perechile.

MONICA ŞI CĂLUŢII

Copiii, „căluţii", sînt aşezaţi pe două şiruri, pe perechi. În faţa lor, cu spatele spre ei, stă Monica.

Pentru începerea jocului Monica bate din palme şi strigă : „Un, doi, trei, goniţi căluţii mei!" La terminarea frazei, ultima pereche de „căluţi" părăseşte locul şi aleargă unul prin dreapta, celălalt prin stînga coloanei, pînă ajung în faţa

Monicăi. Aceasta încearcă să prindă pe unul dintre ei pentru a forma prima pereche a jocului. Dacă a reuşit, toţi „căluţii" trec pe sub mîinile ridicate ale primei perechi, schimbînd astfel şi sensul de alergare.

Jocul continuă pînă ce au alergat toate perechile.

DOUĂ PĂSĂRI DRĂGĂLAŞE

Toţi copiii sînt dispuşi pe două şiruri, pe perechi, ţinîndu-se de mîini. În faţa lor se plasează un copil şi în apropierea lui se trasează o linie.

Cei din coloană cîntă (fig. 48) :

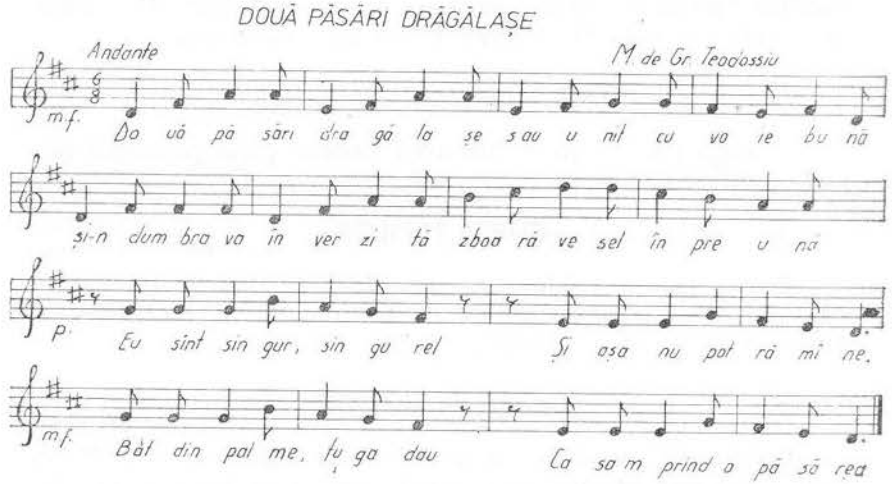


Fig. 48

La sfîrşitul cîntecului, ultima pereche, imitînd zborul păsărilor, aleargă unul prin dreapta, iar celălalt prin stînga şirului şi se reîntîlnesc dincolo de linia de urmărire, unde se iau din nou de mînă. Copilul fără pereche, care se află înaintea coloanei, încearcă să-l prindă pe unul din cei doi pentru a forma perechea şi se aşază în capătul formaţiei. Dacă nu reuşeşte să prindă nici unul rămîne în continuare fără pereche pînă ce reuşeşte. Urmărirea pentru prinderea perechii se face numai după terminarea cîntecului.

PĂSĂRARUL

Copiii sînt aşezaţi pe două şiruri, cîte doi. Un copil, „păsărarul", este plasat în faţa coloanei şi strigă: „Păsări, plecaţi!", „Huşi!", bătînd din palme la cuvîntul „Huşi". După aceste cuvinte ultima pereche aleargă unul prin dreapta, celălalt prin stînga, căutînd să se reîntîlnească înaintea coloanei. „Păsărarul" încearcă să-l atingă pe unul dintre ei, înainte ca aceştia să se reîntîlnească. Dacă izbuteşte, face pereche cu el şi se aşază în capătul formaţiei; dacă nu, cel rămas fără pereche aleargă pe terenul de joc urmărit de toţi copiii pentru a-l prinde. Dacă acesta reuşeşte să ajungă la capătul terenului, jocul continuă în aceeaşi formaţie; dacă nu, copilul rămas fără pereche devine „păsărarul".

CURSA LITERELOR (VARIANTĂ)

Acelaşi joc, cu deosebirea că fiecare copil primeşte numele unei litere: A, B, C, D ş.a.m.d.

CURSA ŢĂRILOR

Cursa ţărilor (judeţelor, oraşelor) se desfăşoară la fel ca jocul descris anterior, cu deosebirea că se dau copiilor nume de ţări, oraşe, judeţe ş.a.

CURSA PE NUMERE

Copiii sînt împărţiţi în două echipe, egale ca număr. În cadrul fiecărei echipe, copiii sînt aşezaţi pe perechi şi stau dispuşi pe şiruri şezînd încrucişat. Componenţii ambelor echipe primesc numere de ordine, pe care trebuie să le reţină (fig. 49).

La comanda educatoarei, de exemplu, 3, copiii cu numărul respectiv se ridică, aleargă prin afara şirului, ocolesc o dată echipa şi revin la locurile lor în poziţia din care au plecat. Acela care s-a aşezat primul în poziţia iniţială cîştigă un punct pentru echipă.

Jocul se termină după ce toţi copiii au alergat.

Echipa care totalizează mai multe puncte este declarată cîştigătoare.

CURSA PĂSĂRILOR

Copiii sînt împărţiţi în două echipe, egale ca număr, aşezate pe şiruri, pe perechi şi stau aşezat încrucişat. Copiii dintr-o pereche primesc nume de pasăre: rîndunică, şoim, vultur, piţigoi, cocoş etc., pe care trebuie să le reţină.

La comanda educatoarei, de exemplu, „rîndunica", perechea care poartă acest nume aleargă prin afara şirului, ocolesc o dată echipa şi se întorc la locurile lor, în poziţia iniţială. Acela care a luat primul poziţia iniţială cîştigă 1 punct pentru echipa sa. Jocul continuă, educatoarea strigînd pe rînd (sau repetînd) nume de păsări.

Echipa care a realizat cele mai multe puncte este declarată cîştigătoare.

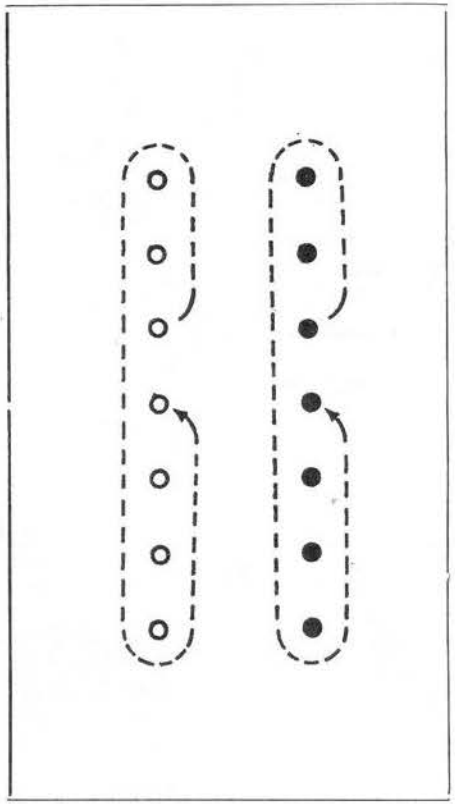


Fig. 49

CURSA FRUCTELOR (A ANIMALELOR, VARIANTĂ)

Acelaşi joc, însă copiii primesc nume de fructe sau de animale.

CURSA UNELTELOR

Jocul se desfăşoară ca cel descris anterior, însă copiii primesc nume de unelte, ca: strung, rindea, daltă, ciocan, sapă, cazma, greblă etc.

CURSA SPORTIVILOR

Jocul se desfăşoară identic, copiii primind denumiri de sporturi: box, înot, gimnastică, fotbal, scrimă etc.

Fig. 50

CINE MIJEȘTE ?

Efectivul grupei este dispus în formație de cerc, toți jucătorii stînd cu mîinile întinse înainte (fig. 50). Unul, ales de educatoare, trece prin fața lor și atingîndu-le mîinile spune una dintre strofele următoare :

Lună nouă, lună nouă
Taie pîinea-n două
Și ne dă și nouă !
Ție jumătate,
Nouă sănătate.

sau :

Zor, zor, zor și spor,
spor, spor
Vine, vine un tractor !
Zece pluguri trage-odată
A brăzdat cîmpia toată
Brazde dese și adînci,
Fugi degrabă
să-l ajungi !

sau :

Lie, lie ciocîrlie,
Azi avem gospodărie
Mare, mare colectivă,
Toți muncim deopotrivă,
Cu mașini și cu tractoare.
Hai cu noi, drag frățioare !

sau :

Un, doi, trei
Bobocei !
V-adunați,
Vă numărați,
Stați pitiți
Și liniștiți
Pînă trece

Iarna rece.
Și la vară
Ieșiți afară !

sau :

Șuieră, fluieră, fii
Trece trenul prin cîmpii.
Duduie, bubuie, bum !
Scuipă foc și suflă fum !
Ei, atenție la șine !
Haide, ia-te după mine !

Acela care a fost atins pe mînă la ultimul vers iese din cerc. Astfel vor fi eliminați pe rînd și ceilalți, cu excepția unuia care va „miji". El se întoarce cu fața la perete, își acoperă ochii cu mîinile și numără pînă la un număr stabilit de educatoare, de exemplu, 10. După ce termină de numărat pleacă în căutarea copiilor, care s-au ascuns în timp ce el mijea. Aceștia pot scăpa de mijit (după ce au fost văzuți), dacă reușesc să atingă cu mîna locul de mijit, fixat de la început, înaintea urmăritorului. Rolul „mijitorului" revine jucătorului care a fost descoperit ultimul și nu a reușit să atingă locul de mijit, înaintea „urmăritorului". În cazul în care „mijitorul" nu reușește să ajungă la locul de mijit înaintea „urmăriților", continuă să mijească. Dacă rămîne de două ori consecutiv, este schimbat de educatoare, pentru a nu alerga prea mult.

CINE MIJEȘTE ? (VARIANTĂ)

Copiii sînt așezați în formație de cerc, cu mîinile întinse înainte și numărați. Un copil trece prin fața lor și atingîndu-le mîinile spune una din următoarele numărători :

„Treci mama Ploii
Să răsară Soarele
Pe toate răzoarele,
Să se coacă grînele,
Ca să coacem pîinile
Să le dăm bătrînilor".

sau

„Mama Ploaie a murit
Și Soarele a răsărit

Prin toate grădinile
Să se coacă prunile".

sau

„Pîș,
Pîș,
Pe pîrîu
Să vie și rîndul meu
Ca să păzesc florile,
Să vină albinele".

sau :

„Ieși papucule de sub pat,
Ieși papucule, ieși,
Să mănînci și tu cireși,
Ieși papucule, ieși!"

sau :

„Nu-i nici cald și nu-i nici soare
Dar e bine de plimbare
Vecinică
Rîndunică
Ieși afară,
Surioară!"

sau :

„Unu, doi
Hai cu noi,
În pădure,
După mure,
Cine mure n-o căta,
Dintre noi el va pleca".

sau :

„Dura, dura cu căruța
Pîn'la lelea Măriuța,
Măriuța nu-i acasă,
Numai fata cea frumoasă,
Cu cercei de ghiocei,
Cu salbă de stînjenei".

sau :

„Hai soare de la curte
Că ți-oi da pită cu turte,
Că ți-oi da pită cu fragi.

Hai soare din pădure
Că ți-oi da pită cu mure".

sau :

„Pușa
Bușa
Cărăbușa
A plecat în zori păpușa.
Pe cărarea cu cenușa
La mătușa
Tușa
Nușa!"

sau :

„Ieși moș
De sub coș
Că vin cocoarele
De umplu ogoarele.
Hai soare,
Hai!"

În continuare jocul se desfășoară ca cel descris anterior.

DE-A V-AȚI ASCUNSELEA

Copiii sînt dispuși ca în jocul precedent. Pentru alegerea celui care va miji, un copil trece prin fața celorlalți din cerc, spunînd :

En ten, tino sau *raca tino*
Sau raca — tica — ta
Elen — belem — buș.

sau :

Un om face o casă
Cîte cuie îi trebuie ?

Acela care a fost atins ultimul trebuie să spună un număr pînă la 10. Următorul atinge copiii, numărîndu-i : 1, 2, 3, 4, 5...10.

Copilul care a fost atins la cifra 10 iese din joc și astfel continuă pînă cînd rămîne unul, care va miji. Acesta se întoarce cu fața la perete, își acoperă ochii și numără pînă

la 10, timp în care ceilalți se ascund. După ce termină numărătoarea, pleacă în căutarea copiilor care scapă numai în cazul în care, fiind văzuți, ating cu mîna locul de mijit înaintea „urmăritorului". Rolul acestuia poate fi dat mai multor copii.

DE-A V-AȚI ASCUNSELEA (VARIANTĂ)

Jocul este asemănător cu cel precedent, însă copiii, ținîndu-se de mîini, se deplasează pe circumferința cercului recitînd :

„Cucu-i sus și noi colea,
Ne jucăm de-ascunselea !
Iară eu, iară eu
Le răspund pe glasul meu :
Cu-cu, cu-cu, cu-cu".

În acest timp, un copil stabilit de educatoare să îndeplinească rolul „cucului" se ascunde să nu fie ușor găsit și recită :

„Vin fetițe, vin băieți
Și mă strigă : cuculeț !
Iară eu, iară eu
Le răspund pe glasul meu :
Cu-cu, cu-cu, cu-cu !"

Cînd „cucul" termină de recitat, copiii se duc spre el. În continuare jocul se desfășoară ca cel descris anterior.

VARIANTĂ

Copiii sînt așezați în aceeași formație ca la jocul precedent. Un copil, numit de educatoare, trece prin fața celorlalți și începe numărătoarea cu el, rostind următoarele cuvinte :

Enghi / *Penghi* / *Tiurcaza* / *Rapița* / *Tapița* / *Nod.*

sau

Ala / *Bala* / *Portocala,* / *Cioc,* / *Boc,* / *Treci la loc !*

Acela la care se termină ultimul cuvînt : „Nod !" sau „Loc !" devine „prizonier".

„Prinzătorul" trece la perete unde a făcut un semn de recunoaștere, își acoperă ochii cu palmele și numără cu voce tare de două ori pînă la 10, timp în care copiii se ascund. După ce termină de numărat, „prinzătorul" pornește în căutarea lor. Dacă vede pe cineva, strigă : „L-am văzut pe Ionel, Sanda..." Copilul descoperit, ca să scape, trebuie să alerge la locul de mijit, să lovească semnul marcat, înainte de a ajunge „prinzătorul" și să strige : „Am scăpat" ! În caz contrar devine „prinzător".

N-AUDE, N-AVEDE !

Copiii sînt răspîndiți pe terenul de joc și fiecare are legat de un braț o panglică colorată, iar în cealaltă mînă cîte o batistă. Într-o parte a terenului de joc se desenează un cerc, în care se plasează un copil care îl reprezintă pe „N-aude, n-avede". El este legat la ochi și stă cu picioarele depărtate și cu mîinile la spate

În partea opusă a cercului se trasează un spațiu de refugiu pentru copii.

La comanda educatoarei de începere a jocului, toți înaintează pe vîrfurile picioarelor și aruncă batistele la picioarele lui „N-aude, n-avede". Acesta se apleacă și ridică una din batiste, apoi toți copiii își ridică batistele. Acela care rămîne fără batistă aleargă spre locul de refugiu, urmărit de ceilalți copii care încearcă să-l atingă cu batistele. Dacă este atins înainte de a ajunge în spațiul de refugiu îi ia locul lui „N-aude, n-avede" ; în caz contrar, jocul continuă, păstrîndu-se rolurile inițiale.

VARIANTĂ

Copiii sînt așezați în formație de cerc, cu mîinile întinse înainte. Un copil trece prin fața lor atingîndu-le mîinile și cu toții cîntă una dintre melodiile prezentate în continuare (figurile 51, 52, 53 și 54).

LUPUL ȘI MIELUL

Copiii sînt dispuși în formație de cerc, ținîndu-se de mîini. Unul dintre ei primește rolul de „miel" și stă în mijlocul cercului, altul rolul de „lup" și stă în afara formației.

SOARELE

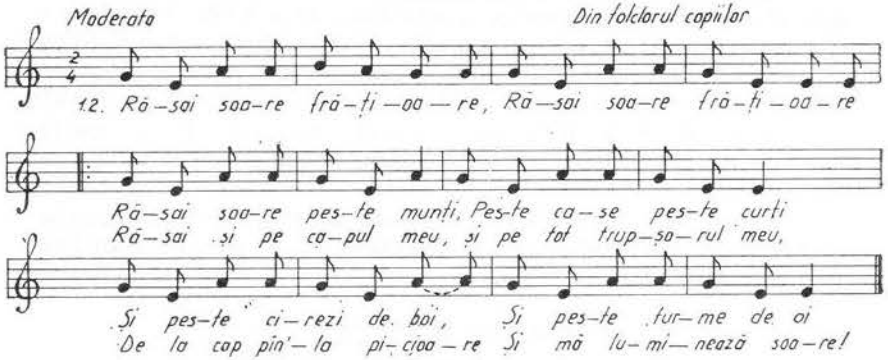


Fig. 51

LUCI SOARE

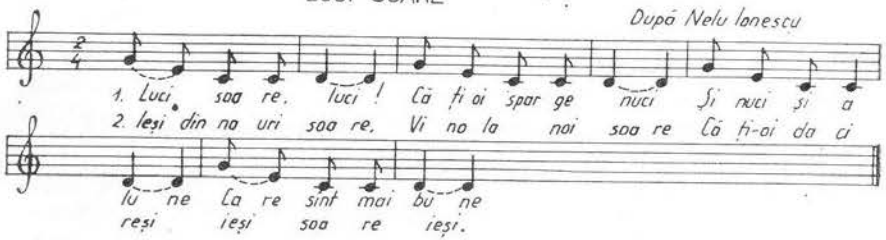


Fig. 52

TRECI PLOAIE

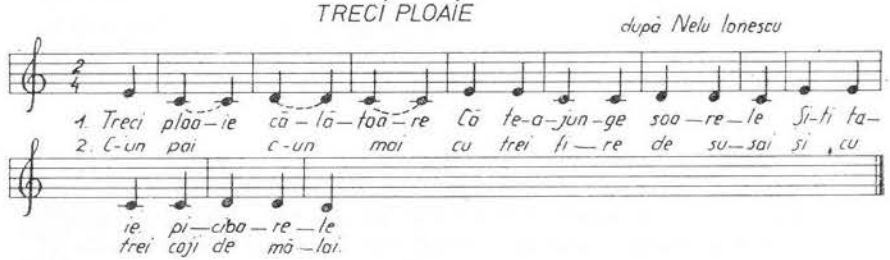


Fig. 53

Înainte de începerea jocului se fixează trei porți în dreptul cărora copiii nu se țin de mîini și stau la distanță de un pas. La începerea jocului, „lupul" intră pe o poartă și caută să prindă „mielul", dar acesta aleargă, ieșind sau intrînd în cerc după caz, numai prin locurile marcate ca

GÂZĂ, GÂZA MICĂ

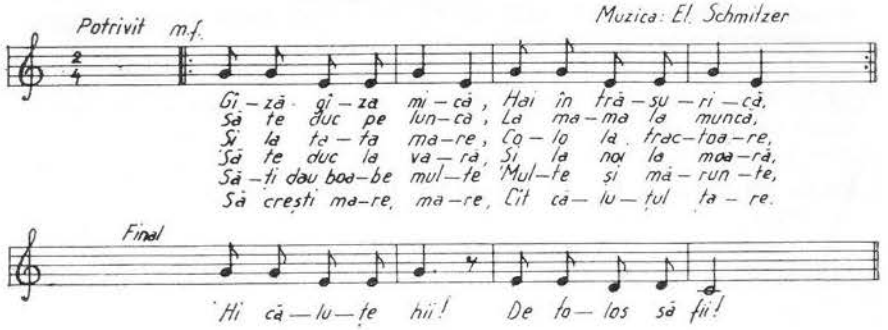


Fig. 54

„porți". Dacă „lupul" prinde „mielul" ei își schimbă rolurile și jocul continuă. Pe parcursul jocului, educatoarea poate numi și alți copii în rolurile de „miel" și „lup".

ȘOARECELE ȘI PISICA

Copiii sînt așezați în formație de cerc, cu fața spre interior, ținîndu-se de mîini. Cercul are una-două „porți" (un loc de trecere, format din brațele ridicate sau lăsate, după cum se închide sau se deschide poarta). În mijlocul cercului se plasează un copil — „șoarecele", iar în afară altul — „pisica".

ALBA NOASTRĂ PISICUȚĂ

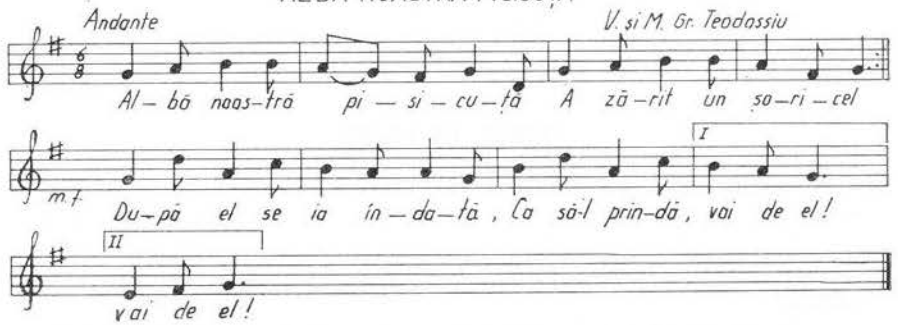


Fig. 55

La comanda de începere a jocului, „pisica" încearcă să prindă „șoarecele". Copiii de pe cerc ușurează fuga „șoarecelui", permițîndu-i intrarea și ieșirea din cerc, prin desfacerea lanțului de brațe. În schimb, „pisica" este împiedicată să treacă prin lanțul de brațe, avînd voie doar prin „porțile" marcate la începutul jocului, dacă le găsește deschise.

În timp ce „pisica" aleargă să prindă „șoarecele", copiii de pe cerc cîntă (fig. 55).

Dacă „pisica" prinde „șoarecele" se schimbă rolurile și jocul continuă sau se aleg alți copii.

MUSCA ȘI VRABIA

Jocul se desfășoară ca cel descris anterior după cîntecul (fig. 56) :

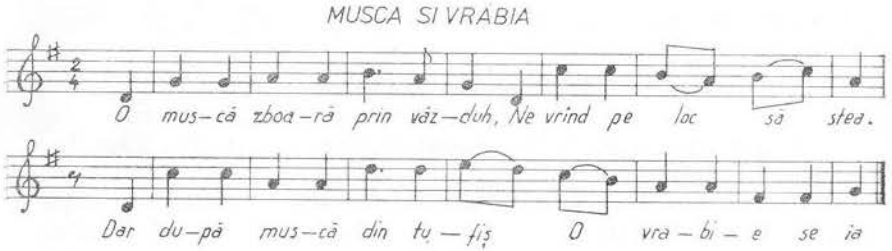


Fig. 56

„Aleargă musc-aleargă-n zbor
Dar vrăbioara haț !
O prinde-n ciocu-i ascuțit !
Din palme cît să bați".

URSUL LA MURE

Copiii sînt așezați în formație de cerc, ținîndu-se de mîini. În mijlocul cercului se plasează un copil care are rol de „urs" și stă ghemuit, cu fața ascunsă în palme. Lîngă el, pe sol, se plasează un obiect care indică locul de mijit al „ursului".

Jocul începe prin deplasarea copiilor pe circumferința cercului cîntînd (fig. 57) :

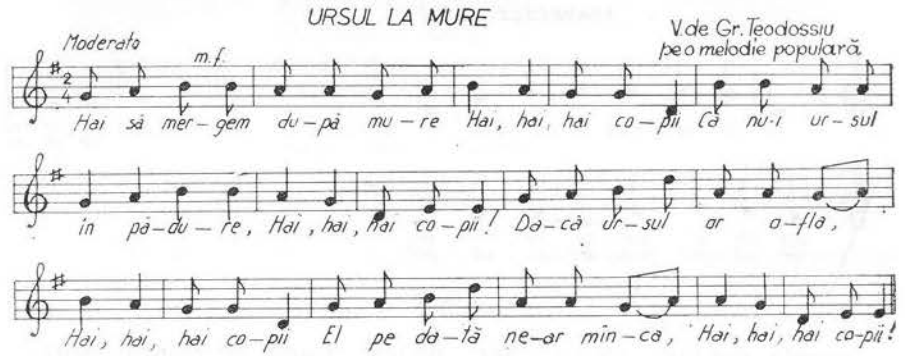


Fig. 57

După terminarea ultimului vers, copiii aleargă și se ascund cît mai bine, iar „ursul" rămîne la locul lui și începe să cînte :

Eu sînt ursul și mi-e foame
Mor, mor, mor, copii !
Vă mănînc în loc de poame,
Mor, mor, mor, copii !

După ce termină ultimul vers, „ursul" se ridică și pleacă greoi, în patru labe, în căutarea copiilor. Dacă-l zărește pe unul strigă : „L-am văzut pe Ionel... !" și în continuare se desfășoară ca jocul „De-a prinselea".

ȘOARECELE ȘI PISICA

Copiii sînt dispuși în formație de cerc, ținîndu-se de mîini, și reprezintă „șoriceii". Unul dintre ei primește rolul de „pisică" și este așezat în altă parte a sălii, ghemuit, cu fața sprijinită pe mîini. În partea opusă a terenului se desenează 3—4 cercuri care reprezintă „găurile de șoricei" — locurile de refugiu ale șoriceilor.

La comanda de începere a jocului — copiii se învîrtesc în cerc și cîntă (fig. 58) :

Cînd ajung la cuvintele „...vai de el", toți „șoriceii" aleargă cît mai repede spre găuri, urmăriți de „pisică". Dacă „pisica" reușește să prindă un „șoricel" în afara cercurilor,

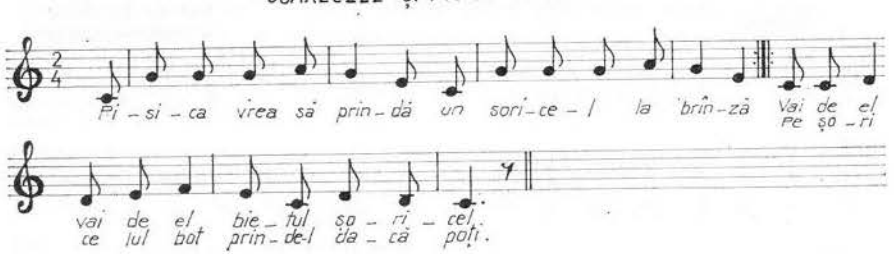


Fig. 58

acesta devine „pisică", iar „pisica" trece în rîndul „șoriceilor". În caz contrar se păstrează rolurile inițiale.

Jocul continuă, „șoriceii" fiind îndemnați să nu se lase prinși.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că dacă un copil trece printre „pisică" și cel urmărit, tăind astfel drumul lor, „pisica" este obligată să alerge imediat după acela care i-a tăiat calea.

PISICA LA PÎNDĂ

Copiii sînt așezați în formație de cerc, ținîndu-se de mîini și au rolul de „puișori". Educatoarea alege un copil, „pisica", pe care îl plasează în mijlocul sălii, ghemuit, cu fața între mîini.

Copiii se deplasează pe circumferința cercului cîntînd (fig. 59) :

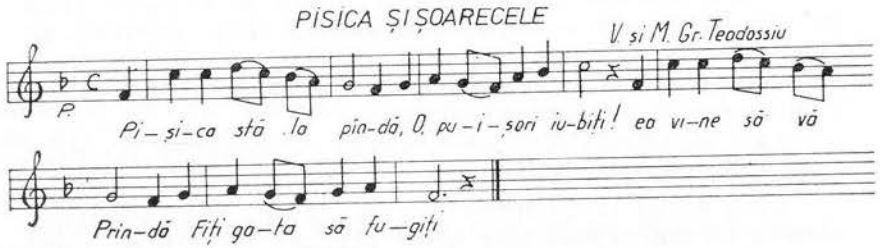


Fig. 59

Pisica stă la pîndă !
O, puișori iubiți,
Ea vine să vă prindă,
Fiți gata să fugiți !
Pisica vine-ndată
Să prindă un puișor
Voi, ce-ați scăpat cu bine
Fugiți, fugiți de zor !

După ultimul vers „puișorii" aleargă în toate direcțiile spre a nu fi prinși de „pisică". Cel prins schimbă rolul cu „pisica", iar fosta „pisică" intră în cerc ca „puișor" și jocul continuă.

VARIANTĂ

Același joc ca și „Pisica la pîndă" cu deosebire că „pisica" atinge un copil și acesta devine la rîndul lui „pisică", apoi trebuie să alerge după ceilalți copii, ținînd mîna stîngă pe locul unde a fost lovit (picior, mînă, cap etc.) și nu poate scăpa de rană decît după ce a lovit un alt copil.

URSUL SOMNOROS

Copiii sînt așezați în formație de cerc, ținîndu-se de mîini. Educatoarea alege un copil care reprezintă „ursul somnoros", pe care îl plasează în mijlocul cercului, ghemuit, cu fața între mîini. Copiii se deplasează pe circumferința cercului cîntînd (fig. 60) :

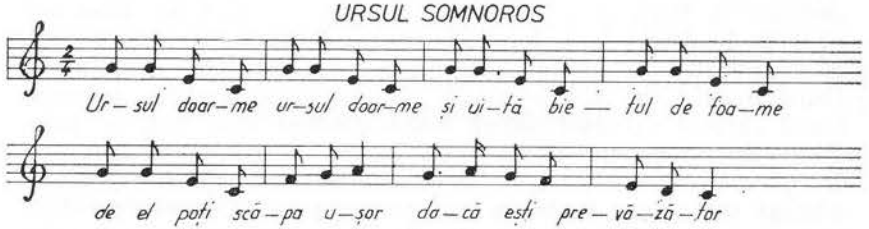


Fig. 60

Ursul doarme, ursul doarme,
Și-a uitat bietul de foame,
De el poți scăpa ușor
Dacă ești prevăzător.

După ultimul vers, copiii aleargă în toate direcțiile spre a nu fi prinși. Cel prins schimbă rolul cu „ursul somnoros", iar acesta trece pe cerc.

MOTANUL ȘI ȘORICEII

Copiii sînt răspîndiți pe tot terenul de joc și au rol de „șoricei". Educatoarea alege 1—2 copii, care reprezintă „motanii", pe care îi plasează într-un cerc desenat pe sol, într-un capăt al terenului. Ei stau așezat încrucișat, cu ochii închiși, prefăcîndu-se că dorm. „Șoriceii" aleargă în toate părțile, apropiindu-se din cînd în cînd de locul „motanilor" recitînd :

Șoriceii curioși,
Ce mai face al lor vecin,
La motan au și pornit.
Iar acesta-nfuriat
După ei a alergat.

După ultimul vers „motanii" se ridică și aleargă după „șoricei", căutînd să-i prindă. Dacă reușesc să prindă un „șoricel" schimbă rolurile între ei și jocul continuă.

BEȚIȘORUL SALVATOR

Educatoarea alege un copil care mijește (și stă cu fața la perete). Lîngă el așază „bețișorul salvator". Toți copiii se ascund, în timp ce acela care mijește numără de două ori pînă la 10. După ce a terminat de numărat, bate cu bețișorul și spune : „Bețișor salvator, treci și caută-mi prietenii !" După aceste cuvinte, el pornește să-i caute pe cei ascunși. Dacă zărește vreunul dintre copii, aleargă spre bețișor, bate cu el în perete de cîteva ori și spune : „Bețișorul salvator l-a găsit pe Ionel" (numele copilului zărit). Dacă copilul găsit ajunge la bețișor înaintea celui care a mijit, ia bețișorul și bate cu el în perete spunînd : „Bețișor salvator m-ai salvat !" Acesta nu este nevoit să mijească.

Sfîrșitul jocului depinde de ultimul copil ascuns și încă negăsit. Dacă acesta nu reușește să ajungă la bețișor, trece să mijească, iar dacă reușește, rămîne în continuare cel dinainte.

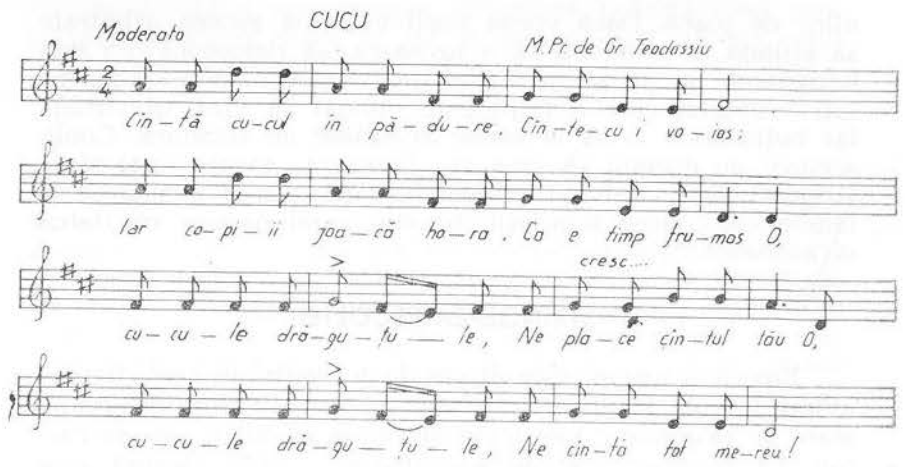


Fig. 61

CUCUL

Copiii sînt dispuși în formație de cerc. Educatoarea alege 3 dintre ei, care formează în mijlocul cercului mare unul mai mic și un alt copil pe care îl ascunde în sală îndeplinește rol de „cuc". Atît copiii din cercul mare, cît și cei din cercul mic se deplasează spre dreapta cîntînd (fig. 61).

După ultimul vers, cei 3 copii din mijlocul cercului pornesc în căutarea „cucului", fiecare în altă direcție. „Cucul" poate să scape de urmărire dacă reușește să intre în mijlocul cercului mare, fără să fie atins. Dacă îl găsesc și îl ating cu mîna, este declarat prins și educatoarea îl înlocuiește cu alt copil.

DOUĂSPREZECE BEȚIȘOARE

Toți copiii sînt așezați în grup. Educatoarea alege un copil care mijește. La capătul unei scînduri așezate ca la balansoar sînt așezate 12 bețișoare mici.

La începerea jocului, educatoarea lovește celălalt capăt al scîndurii, iar acesta balansîndu-se risipește bețișoarele. Copilul care a mijit trebuie să le strîngă pe toate și să le pună la locul lor fără să întoarcă capul. În acest timp, copiii se ascund. Cel care a mijit, pornește în căutarea priete-

nilor de joacă. Dacă vreun copil care s-a ascuns, izbuteşte să ajungă la scîndură, să o lovească, să risipească din nou beţişoarele şi să strige: „Beţişor salvator, salvează-ne pe toţi!" copilul care a mijit este obligat să vină să strîngă iar beţişoarele şi să le aşeze în ordine pe scîndură. Copiii ascunşi au dreptul să vină să lovească locul fixat şi să strige: „Ne-am salvat!". Dacă cel care „a mijit" reuşeşte să împiedice lovirea scîndurii, ultimul copil ascuns va trebui să mijească.

STRÎNGEREA RECOLTEI

Efectivul grupei este dispus în formaţie de cerc, fiecare avînd desenat în jurul picioarelor un cerc. În centrul cercului mare se răspîndesc pietricele, bucăţele de hîrtii sau de carton. La semnalul dat de educatoare, copiii aleargă spre centru, iau cîte o pietricică, o depun în cerculeţul propriu, se duc din nou la centru, iau iar cîte o pietricică ş.a.m.d. pînă ce le adună pe toate. Copiii nu au voie să ia decît cîte o pietricică de fiecare dată. La sfîrşit este declarat cîştigător acela care a reuşit să adune mai multe pietricele.

FARFURIA SE-NVÎRTEŞTE

Copiii sînt aşezaţi în formaţie de cerc şi fiecare primeşte un nume de floare pe care trebuie să-l ţină minte. În mijlocul cercului se plasează un copil care ţine în mînă o farfurie din material plastic. La comanda de începere a jocului îi imprimă o mişcare de învîrtire (ca de titirez) şi rosteşte în acelaşi timp versurile:

Farfurioară, învîrteşte-te,
Ghiocel, apleacă-te!

Copilul care are numele de ghiocel porneşte de la locul lui în alergare ca să prindă farfuria înainte de a se opri. Dacă reuşeşte, el urmează să învîrtească farfuria şi să spună:

Farfurioară, învîrteşte-te,
Garofiţă, apleacă-te!

Dacă copilul nu reuşeşte să prindă farfuria cînd încă se mai învîrteşte trece la loc şi este chemat un alt copil care va continua jocul.

FRUCTELE CĂZUTE

Copiii sînt dispuşi în formaţie de cerc şi sînt număraţi de la 1—6. În interiorul cercului se răspîndesc 30—40 de pietricele (fig. 62). La începerea jocului educatoarea strigă un număr, de exemplu, 4. Toţi copiii care au acest număr ies din cerc şi aleargă în jurul acestuia spre dreapta, pînă ajung la locurile iniţiale pe unde intră în cerc să adune cît mai multe pietricele. Fiecare pietricică adunată înseamnă 1 punct pentru echipa sa. Educatoarea strigă pe rînd numerele. La sfîrşitul jocului este declarată cîştigătoare echipa care a acumulat cele mai multe pietricele (puncte).

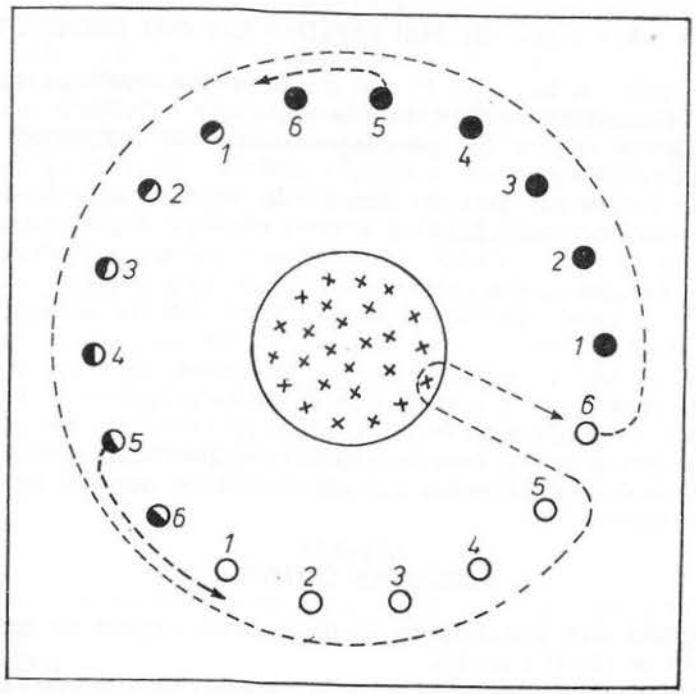


Fig. 62

ȘTAFETA PĂCII

Pe o distanță de 40 m se trasează mai multe culoare. Din 10 în 10 m de la linia de plecare sînt marcate trei linii de schimb. Înapoia acestor linii se plasează cîte un copil din echipă, fiecare echipă fiind formată din 4 copii.

Aceia care sînt înapoia liniei de plecare au în mînă cîte un steguleț de culori diferite ori fanioane ale organizațiilor de pionieri sau șoimi.

La comanda de începere a jocului, copiii de la linia de plecare aleargă pînă la linia de schimb unde predau următorilor copii stegulețele. Aceștia aleargă la schimbul următor căruia îi transmit stegulețul, iar aceștia predau ștafeta educatoarei.

Echipa care a predat prima ștafeta educatoarei este declarată cîștigătoarea „Ștafetei păcii".

ȘTAFETA „CÎT MAI SUS ! CÎT MAI REPEDE ! CÎT MAI DEPARTE !"

Copiii sînt împărțiți în mai multe echipe, egale ca număr, așezate înapoia unei linii de plecare.

Ștafeta constă din parcurgerea următorului traseu stabilit în prealabil :

— cățărarea pe o bancă de gimnastică înclinată corespunzător posibilităților vîrstei copiilor și coborîrea de pe aceasta prin săritură în adîncime ; alergare 10 m ; săritura în lungime (pe o saltea sau în groapa cu nisip).

La comanda educatoarei, primii din fiecare echipă parcurg traseul stabilit (aleargă spre banca de gimnastică, se cațără pe ea cît mai sus, sar în adîncime, aleargă cît mai repede pînă la locul stabilit pentru săritura în lungime), apoi se întorc prin afara traseului, îi ating pe următorii din echipă și se așază la coada șirurilor. Următorul parcurge același traseu ș.a.m.d. Cîștigă echipa al cărui ultim concurent termină primul traseul.

CERCURILE OLIMPICE

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri cîte doi.

Fiecare pereche primește cîte un cerc, de culorile cercurilor olimpice : roșu, verde, negru, albastru și galben.

În partea opusă a terenului de joc, la 6 m distanță, se așază în dreptul fiecărei echipe cîte o bancă de gimnastică.

La semnalul educatoarei, prima pereche aleargă pînă la bancă : unul se urcă pe aceasta, iar celălalt rămîne jos și fixează cercul roșu pe bancă. Perechea lui se întoarce și transmite ștafeta cu o atingere pe umăr perechii următoare care parcurge întocmai traseul ; cel care fixează cercul galben stă alături de primul, iar partenerul lui transmite ștafeta următorilor ș.a.m.d. Jocul continuă pînă cînd se adună cei 5 cu cercurile olimpice pe care le ridică sus.

Cîștigă echipa care a ridicat prima cercurile, iar ceilalți copii îi aplaudă pe învingători.

ȘTAFETA OLIMPICĂ

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, înapoia unei linii de plecare. În partea opusă a terenului de joc se fixează o platformă mare. Primii copii, o fetiță și un băiețel, țin în mîna dreapta un bețișor la capătul căruia sînt legate cîteva panglici roșii, care reprezintă „ștafeta olimpică".

La comanda educatoarei începe întrecerea. Copiii, pe rînd, aleargă pînă la platformă, se urcă pe ea, se întorc la echipă și transmit „ștafeta olimpică" următorului copil. Ultimul aleargă pînă la platformă, se urcă pe ea, și rămîne acolo cu brațul oblic în sus, pînă ce ajunge și perechea lui din cealaltă echipă.

În timpul întrecerii, cei care așteaptă să le vină rîndul își încurajează partenerii strigînd :

„Hai mai repede, nu sta
Să cîștige grupa mea !"

Echipa care a pierdut înalță steagul grupei pe un catarg fixat pe terenul de joc, în cinstea echipei cîștigătoare.

ȘTAFETA

Efectivul grupei este împărțit în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri în două colțuri opuse ale terenului de joc.

Pe teren este desenat un pătrat, iar în colțurile acestuia se delimitează turnantele parcursului.

Pe parcurs se plasează diferite materiale, pe perechi simetrice: saltele, corzi, bănci de gimnastică, cercuri, se construiesc tunele.

La comanda educatoarei, primii din fiecare echipă pornesc în cursă: ocolesc în întregime terenul, trecînd peste obstacolele pe care le întîlnesc, se rostogolesc pe saltea, sar coarda pe unul și pe ambele picioare, aleargă pe băncile de gimnastică, se tîrăsc prin tunel. După trecerea ultimei probe aleargă spre următorii, îi ating, apoi se așază la coada șirurilor. Componenții echipelor caută să se ajungă unul pe altul. În cazul în care unul dintr-o echipă l-a ajuns din urmă pe cel din echipa adversă și l-a atins cu mîna, jocul se oprește și este declarată învingătoare echipa celui care l-a atins.

Poate fi declarată învingătoare o echipă și în cazul în care ultimul component dintr-o echipă a trecut primul, ultima parte de pe parcursul traseului.

ȘTAFETA SIMPLĂ

Colectivul este împărțit în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, înapoia liniei de plecare. Înaintea fiecărei echipe, la o distanță de 5—6 m, se fixează un punct de întoarcere.

La comanda educatoarei, primii din fiecare echipă aleargă spre acest punct, îl înconjură și revin, îi ating pe următorii, iar ei trec la coada șirurilor.

Jocul continuă pînă parcurg toți copiii traseul. Echipa care a terminat prima este declarată cîștigătoare.

LEAGĂ ȘI DEZLEAGĂ !

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, înapoia liniei de plecare. În partea opusă a terenului se desenează două cercuri în care se așază 2 ursuleți. Primii din fiecare echipă au cîte o panglică în mînă.

La comanda educatoarei, ei aleargă pînă la cercul trasat, leagă panglica de gîtul ursulețului, apoi se întorc, îi ating pe următorii pe umăr și trec la coada șirurilor. Următorii aleargă pînă la ursuleți, le dezleagă panglicuțele de la gît și le înmînează următorilor ș.a.m.d.

Jocul continuă, pînă ce parcurg toți copiii acest traseu. Echipa care termină prima este cîștigătoare.

CURSA CU FLUIERĂTURI

Efectivul grupei este împărțit în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, înapoia liniei de plecare. În partea opusă a terenului de joc se marchează două semne de sosire (cîte unul pentru fiecare echipă).

La comanda educatoarei, primii aleargă spre semnele din față pe care trebuie să le ocolească. În timp ce aleargă, educatoarea fluieră. La auzul fluierului ei se întorc 360° pe loc, apoi continuă alergarea, ocolesc semnul, se întorc la echipele lor ș.a.m.d.

Educatoarea poate fluiera de mai multe ori sau niciodată pe parcursul alergării.

CEASORNICUL

Grupa este împărțită în trei echipe, egale ca număr, așezate în formație de careu. Pe o latură stă educatoarea, care conduce desfășurarea jocului, iar pe celelalte 3 cîte o echipă, în linie, cu fața spre interior. În mijlocul careului sînt marcate cadranele a 3 ceasornice, pe care sînt indicate prin cifre orele. Pe cadrane, la ora 12, se așază două vergele (bastoane), care reprezintă limitele ceasornicelor. La începerea jocului, educatoarea cere copiilor să indice o anumită oră. Primii din fiecare echipă aleargă la cadran, schimbă arătătoarele la ora indicată de educatoare, se întorc la locul lor în pas alergător și îi bat pe umăr pe următorii; aceștia corectează ora, în caz că cel dinainte a greșit sau indică o nouă oră cerută de educatoare. Greșelile se corectează imediat cu atenționarea celui ce le-a comis.

Este declarată cîștigătoare echipa care indică cel mai corect orele cerute de educatoare și a terminat mai repede.

OROLOGIILE

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, înapoia liniei de plecare (fig. 63). Înaintea fiecărei echipe, pînă la linia de sosire, se desenează cîteva ceasuri ca la jocul precedent.

La comanda educatoarei, primii din fiecare echipă pornesc în alergare și se opresc pe traseu să potrivească ceasurile la ora indicată de conducătoare, continuă alergarea pînă

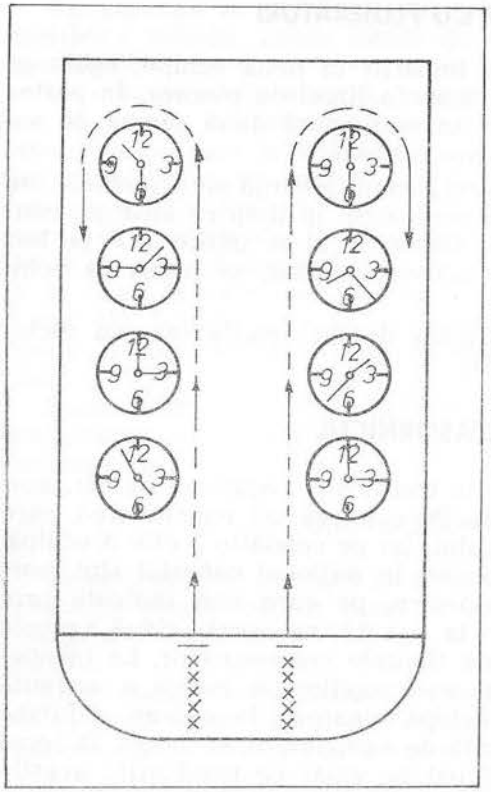


Fig. 63

la linia de sosire, se reîntorc și ating pe următorii, apoi se așază la coada șirurilor.

Cîștigă echipa care a terminat prima.

ȘTAFETA TROMPETISTULUI

Efectivul grupei este împărțit în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri. La o distanță de aproximativ 6 m se plasează cîte un scăunel pe care se așază o trompetă.

La comanda educatoarei, primii pornesc în alergare spre scăunele, sună din trompetă, apoi se întorc, îi ating pe următorii și se așază la coada șirurilor. Este declarată cîștigătoare echipa care a terminat prima.

ȘTAFETA PICTORILOR

Copiii sînt organizați ca în jocul anterior.

În fața fiecărei echipe se plasează cîte o tablă de scris, iar pe linia de plecare se pun mai multe bucăți de cretă, diferit colorate (fig. 64).

Înainte de începerea jocului, educatoarea hotărăște ce anume trebuie să deseneze copiii pe tablă și ce element din desen trebuie să execute fiecare dintre ei. De exemplu, se stabilește desenarea unei case. La comanda de începere, primii din fiecare echipă iau cîte o bucată de cretă, aleargă la tablă și desenează un singur element al casei, un perete, apoi aleargă la coada șirurilor proprii; pornesc următorii

ș.a.m.d. pînă ce se termină desenul respectiv (pereții, acoperișul, ferestrele, ușile, coșul, pragul de la intrare, gardul, florile din curte etc.).

Este declarată cîștigătoare echipa care a terminat prima, care a desenat cel mai corect și a colorat mai bine.

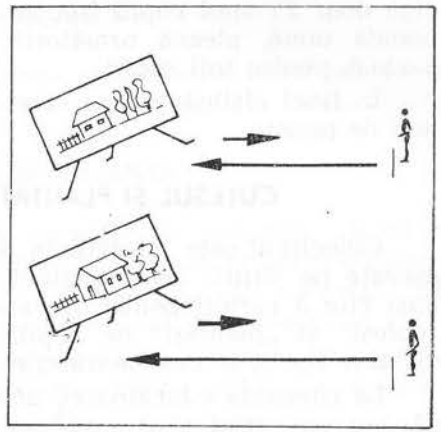


Fig. 64

CAMERA DE BICICLETĂ

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, înapoia liniei de plecare.

În fața fiecărei echipe, la o distanță de 6—8 m, se așază pe sol cîte o cameră de bicicletă.

La comanda educatoarei, primii din fiecare echipă aleargă pînă la camera de bicicletă, o ridică și o trec pe sus în jurul corpului (o îmbracă), apoi o lasă pe același loc, după aceea revin la loc. Jocul continuă pînă aleargă toți copiii.

Echipa care termină prima și execută corect sarcinile jocului este declarată cîștigătoare.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că în locul camerei de bicicletă se poate folosi un inel de sfoară, un cerc de butoi etc.

TREI ÎN CERC

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate în formație de șir, înapoia liniei de plecare.

Înaintea echipelor, la distanțe egale și la o depărtare de 1 m față de linia de plecare, se desenează cîte 3 cercuri.

La comanda de începere a jocului dată de educatoare, primii 3 din fiecare echipă aleargă la cercurile nr. 1, apoi la cercurile nr. 2 și imediat se îndreaptă spre al treilea. Acela care a pus primul piciorul în cercul al treilea cîștigă 3 puncte pentru echipa sa, iar cel din echipa adversă cîș-

tigă doar 2; apoi copiii trec la coada echipelor, și la o comandă nouă, pleacă următorii, executînd aceleași mișcări ș.a.m.d. pentru toți copiii.

În final cîștigă echipa care a întrunit cel mai mare număr de puncte.

CULESUL ȘI PLANTATUL CARTOFILOR

Colectivul este împărțit în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, înapoia liniei de plecare. Pe aceasta sînt puși cîte 3 cartofi pentru fiecare echipă care trebuie să fie „culeși" și „plantați" de copii. Înaintea fiecărei echipe la distanțe egale, se desenează cîte 3 cercuri.

La comanda educatoarei, primii din fiecare echipă aleargă, iau un cartof și îl așază în primul cerc, îl „plantează", apoi se întorc, iau al doilea cartof și îl așază în al doilea cerc, revin și fac același lucru și cu al treilea cartof. După ce au „plantat" cartofii, se întorc în alergare, îi ating pe următorii, iar ei trec la coada șirurilor. Următorii au sarcina să culeagă cartofii în aceeași ordine și să-i așeze pe linia de plecare. Jocul continuă pînă aleargă toți copiii. Este declarată cîștigătoare echipa care a cules și a plantat mai repede cartofii.

VARIANTĂ

Jocul se desfășoară întocmai, cu deosebirea că pe linia de plecare se pot așeza cîte 3 coșulețe cu flori sau fructe.

MINGEA PE TAVĂ

Copiii sînt așezați pe mai multe linii. Primii au în mînă o tavă pe care se află o minge. La cîțiva metri se trasează linia de sosire și se plasează un obiect.

La comanda de începere a jocului, primii aleargă spre linia de sosire, înconjură obiectul respectiv și se întorc cît mai repede, în așa fel încît să nu le cadă mingea de pe tavă.

Cei care parcurg traseul și nu scapă mingea primesc cîte 1 punct. Jocul se reia de mai multe ori. Copiii se pot organiza pe mai multe echipe și astfel se poate desfășura și sub formă de întrecere între echipe.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că în loc de tavă sau de farfurie se poate folosi o lingură cu un ou fiert în ea.

BANDA RULANTĂ

Copiii sînt dispuși în formație de semicerc, la un pas distanță între ei. La capătul din dreapta al semicercului se așază un număr mai mare de cuburi (sau alte obiecte). Jocul începe la comanda educatoarei. Primul din dreapta ia un cub și-l dă celui de lîngă el, iar acesta îl transmite mai departe, pînă ce ajunge la ultimul, care așază cubul jos și așa se transmit, pe rînd, toate cuburile.

Trecerea cuburilor din mînă în mînă se face cît mai repede și fără întreruperi.

După ce toate cuburile au fost trecute dintr-o parte în cealaltă, jocul se poate repeta, cu schimbarea copiilor din cele două capete ale semicercului.

HAI SĂ CONSTRUIM!

Copiii sînt împărțiți în trei echipe, egale ca număr, așezate în linie pe trei laturi ale unui careu, a patra fiind ocupată de educatoare care supraveghează desfășurarea jocului.

Înaintea fiecărei echipe, la cîțiva metri, se trasează cîte o linie. La mijlocul fiecărei linii se așază mai multe cuburi (numărul lor trebuie să fie cel puțin egal cu cel al copiilor) (fig. 65).

La comanda educatoarei, „Hai să construim!", primii din fiecare echipă aleargă la grămada de cuburi, iau cîte unu și aleargă spre locul indicat și marcat înainte de începerea jocului de către educatoare pentru fiecare echipă, lasă cubul acolo și se întorc tot în alergare, îi lovesc pe următorii și trec la coada șirurilor. Următorii execută aceleași acțiuni.

Copiii au obligația să așeze cuburile în așa fel, încît să construiască un zid.

Sînt declarați buni constructori componenții echipei care a terminat prima și cel mai corect construirea zidului.

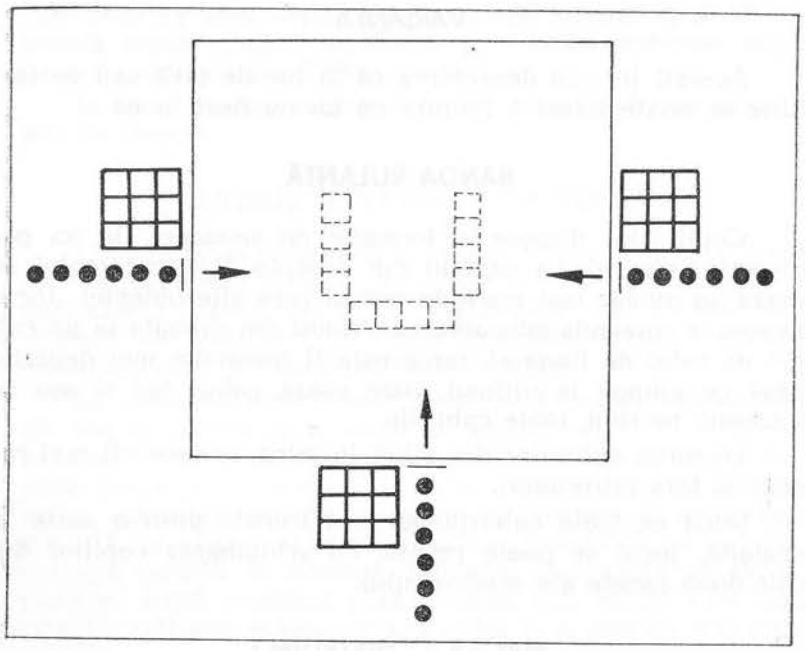


Fig. 65

CINE A COMPLETAT PRIMUL CUTIA ?

Efectivul grupei este împărțit în trei echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, înapoia liniilor de plecare, la distanță de 2 m una de alta. Înaintea fiecărei echipe se plasează cîte două cutii, pe care se desenează cu cretă colorată diverse semne distinctive pentru diferențierea echipelor (fig. 66). De la început, fiecare echipă primește două nume de culori, de exemplu: echipa nr. 1 — roșu și alb; echipa nr. 2 — verde și galben; echipa nr. 3 — albastru și maro. În joc se folosește un număr de mingi egal cu numărul copiilor care participă, mingile fiecărei echipe avînd culorile repartizate.

La comanda de începere a jocului, educatoarea, care stă la 10 m în fața echipelor, împrăștie mingile și apoi spune: „culegeți-le!". Primii copii din fiecare echipă aleargă, iau cîte două mingi, una de o culoare, alta de altă culoare (care

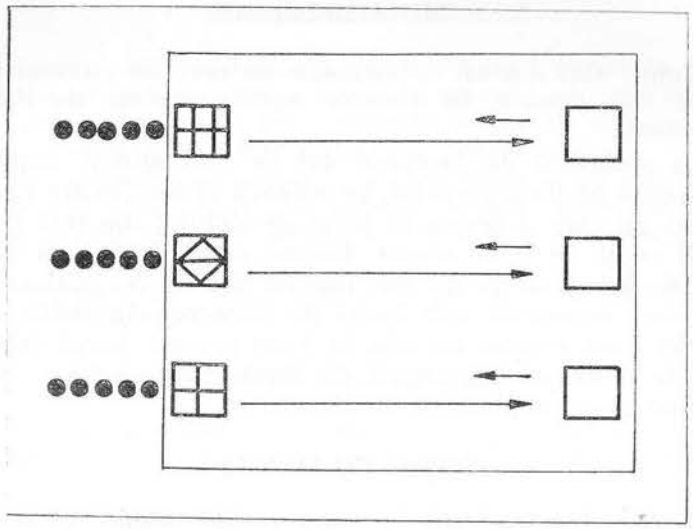


Fig. 66

să aparțină echipei lor), și tot în alergare le depun în cutiile cu aceleași culori, îi ating pe următorii care continuă jocul, iar ei se așază la coada șirurilor.

Este declarată cîștigătoare echipa care a adunat și depus prima mingile de culorile stabilite în cutii. Echipa care are mingi de alte culori în cutii este sancționată.

VEVERIȚELE

Toți copiii sînt așezați în formație de cerc. În jurul picioarelor fiecare își desenează pe sol un cerc mic care reprezintă „cuibul veveriței". În mijlocul cercului mare se desenează un cerc cu raza de 30 cm în care se pun multe nuci.

La comanda educatoarei de începere a jocului, „veveriței" aleargă spre nuci, iau cîte una și se întorc repede să o depună în „cuiburile" lor ș.a.m.d. Înainte de începerea jocului, educatoarea fixează și timpul în care „veveriței" trebuie să care nucile în „cuiburile" lor. Cînd educatoarea strigă „Veveriței la cuiburi!" copiii își reiau locurile și se numără nucile. Sînt declarate cîștigătoare „veveriței" care au cele mai multe nuci în „cuiburile" lor.

MUTĂ SACUL !

Copiii sînt dispuși în formație de cerc pe circumferința căruia sînt plasate, la distanțe egale, săculețe de diferite dimensiuni.

La semnalul de începere dat de educatoare, copiii se deplasează pe linia cercului, se apleacă și iau fiecare cîte un săculeț, pe care îl depun în locul săculețului din față ridicat de alt copil. În felul acesta, fiecare copil ajunge să deplaseze săculețele cu un loc mai înainte față de cel inițial. Dacă vrem să-l organizăm sub formă de întrecere, împărțim efectivul în două echipe, așezate în două cercuri, jocul desfășurîndu-se după aceeași regulă. În final cîștigă echipa care a terminat prima deplasarea săculețelor.

COȘUL CU FRUCTE

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe perechi, pe șiruri, în afara liniei de plecare. Înaintea fiecărei echipe se află cîte un coș cu fructe : mere, pere, nuci etc.

La o distanță de 10 m înaintea echipelor se fixează un semn de întoarcere, marcat vizibil pe sol.

Primele perechi din echipe apucă coșurile de toarte și la semnalul educatoarei aleargă spre semnele marcate, le ocolesc, se întorc la echipele lor, predau coșurile perechilor următoare și se așază la coada șirurilor.

Jocul se termină cînd ultima pereche trece linia de plecare. Cîștigă echipa care a terminat prima.

VARIANTĂ

Jocul se desfășoară ca cel anterior, cu deosebirea că în locul fructelor, coșul este umplut cu legume și în acest caz jocul se va numi „Coșul cu legume".

VARIANTĂ

Coșul poate fi umplut cu jucării, iar copiii vor fi învățați să le manevreze cu grijă.

TRANSPORTUL MERELOR

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, înapoia liniei de plecare pe care se așază cîte un coș cu mere. La o distanță de 8—10 m se plasează de asemenea cîte un coș gol pentru fiecare echipă.

La semnalul educatoarei, primul copil ia un măr din coș și aleargă spre coșul gol unde îl depune. După ce a lăsat mărul revine la loc, îl atinge pe următorul care execută același lucru ș.a.m.d.

Echipa care termină prima transportarea merelor este declarată cîștigătoare.

HRĂNEȘTE VIEZURELE !

Efectivul grupei este împărțit în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri. Fiecare are în mînă o castană, o ghindă sau o nucă etc. Pe terenul de joc, înaintea fiecărei echipe, se desenează cîte o spirală. La capătul fiecărei spirale se plasează cîte un coș pe care se lipește un viezure decupat.

La comanda dată, primii lasă castanele în coșulețe, se întorc, îi ating pe următorii, iar ei se așază la coada șirului.

Cîștigă echipa care a terminat prima.

UMPLE CANA !

Copiii sînt împărțiți în mai multe echipe, egale ca număr, așezate pe șir înapoia liniei de plecare, iar pe aceasta se așază cîte o cană mare cu apă și un pahar (din material plastic). La o distanță de 5—8 m se marchează un semn pe sol unde se plasează cîte o cană mare goală (fig. 67).

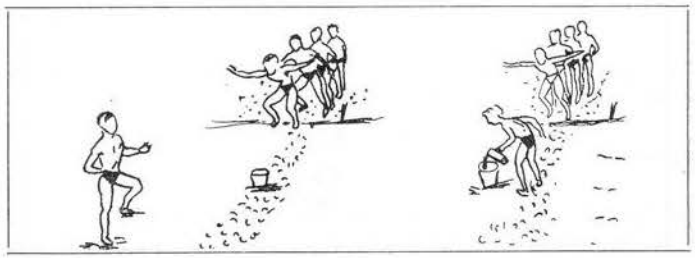


Fig. 67

La comanda educatoarei, primii din echipe toarnă apa din cană în pahar, apoi aleargă spre cana goală în care golesc paharul, revin la echipele lor, transmiţînd paharul următorului din echipă. Jocul continuă pînă ce aleargă toţi copiii.

Echipa care a umplut mai repede cana goală este declarată cîştigătoarea jocului.

NU VĂRSA APA !

Copiii sînt împărţiţi în patru echipe, egale ca număr, dispuse pe şiruri faţă în faţă cîte două (ca la suveică), înapoia unor linii de plecare (fig. 68). Primii 2 copii din două şiruri primesc cîte o cană plină cu apă.

La comanda educatoarei, aceştia pornesc în mers cu spatele spre echipa din faţă şi transmit cana primului din echipa respectivă. Acesta ia cana şi porneşte tot cu spatele în

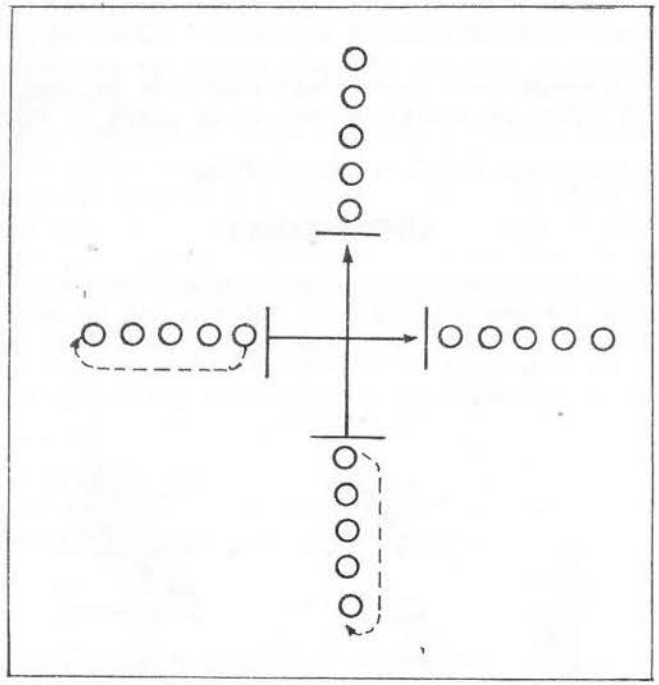


Fig. 68

direcţia opusă ş.a.m.d. În timpul deplasării trebuie să fie atenţi să nu verse apa.

Cîştigă echipa al cărui ultim copil termină primul cursa şi are cana mai plină. La terminarea jocului se stropeşte terenul de joc cu apa din cană.

CURSA CU DOUĂ SCAUNE

Copiii sînt împărţiţi în două echipe, egale ca număr, aliniate pe şiruri, înapoia liniei de plecare. În partea opusă a sălii, înaintea fiecărei echipe, se plasează cîte două scăunele cu spetează. De speteaza primului se leagă o fundă.

La comanda educatoarei, primii din fiecare echipă aleargă pînă la primul scăunel, dezleagă funda şi o leagă la al doilea. Se întorc la echipele lor, îi ating pe următorii şi se aşază la coada şirurilor. Următorii dezleagă funda şi o leagă pe primul scăunel ş.a.m.d. Echipa al cărei ultim component termină primul este cîştigătoarea jocului.

CURSA SCAUNELOR

Efectivul grupei este împărţit în două echipe, egale ca număr, aşezate pe şiruri, înapoia liniei de plecare. Primii din fiecare echipă primesc cîte un scăunel. În partea opusă a terenului de joc se desenează cîte un cerc.

La comanda educatoarei, primii din fiecare echipă aleargă pînă la cerc, lasă scăunelul în interiorul acestuia, se aşază pe el şi numără pînă la 3 ; apoi se ridică, ia scăunelul şi aleargă cu el înapoi pînă la linia de plecare, îl predă următorului care procedează la fel, iar ei trec la coada şirurilor. Echipa care termină prima este declarată cîştigătoare.

CURSA CONURILOR DE BRAD

Copiii sînt împărţiţi în două echipe, egale ca număr, aşezate pe şiruri, înapoia liniei de plecare. La cîţiva metri de aceasta se trasează linia de sosire. Între linia de plecare şi cea de sosire se pun cîte 4—8 conuri de brad.

La comanda dată, primii din fiecare echipă urmăresc să ajungă cît mai repede la linia de sosire, fiind în acelaşi timp obligaţi să culeagă toate conurile de brad, iar la întoarcere să le aşeze la loc. La sosire îi ating pe următorii şi se aşază la coada şirurilor.

Echipa care termină prima este declarată cîştigătoare.

CURSA FUNDELOR

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe două linii față în față, la o depărtare de 5 m una de cealaltă. La jumătatea distanței dintre ele se fixează cîte un scăunel de care este legată cîte o fundă (una roșie și alta albă). Copiii din fiecare echipă poartă un număr.

La comanda de începere a jocului, copiii care au numerele strigate aleargă la scăunele, dezleagă funda, aleargă la celălalt scăunel unde leagă funda, apoi se întorc, îi ating pe următorii și se așază la locul inițial. Echipa care termină prima este declarată cîștigătoare.

ȘTAFETA CU TREI URSULEȚI

Efectivul grupei este împărțit în trei echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, înapoia liniei de plecare. Înaintea fiecărei echipe se desenează cîte un cerc, în care se așază cîte un ursuleț. La cîțiva metri de cerc se mai marchează un semn pe sol.

La comanda educatoarei, primul copil din fiecare echipă aleargă spre cerc, se ghemuiește lîngă ursuleț, îl ia în brațe, aleargă spre semnul marcat, îl înconjură, apoi se înapoiază la cerc, așază ursulețul la loc, aleargă la echipa sa, îl atinge pe următorul și se așază la coada șirului. Jocul continuă pînă cînd toți copiii ajung la locurile inițiale. Cîștigă echipa care termină prima.

ȘTAFETA STEGULEȚELOR

Colectivul este împărțit în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, înapoia liniilor de plecare. Distanța dintre echipe este de 10 pași.

Înaintea fiecărei echipe, la o distanță de 20 pași de linia de plecare, se desenează 5 pătrate, cu latura de 20 cm, dispuse în zigzag. Primul copil din fiecare echipă are cîte 5 steguleție în mînă.

La comanda educatoarei, primul aleargă spre cele 5 pătrate, înfige în fiecare cîte un steguleț și se întoarce la echipa proprie, îl atinge pe următorul, apoi se așază la coada șirului. Următorii adună steguleție și le predau următorilor ș.a.m.d. Cîștigă echipa al cărei ultim copil trece primul linia de plecare.

ZIGZAG ÎN PERECHI

Copiii sînt împărțiți în două echipe așezate pe șiruri, cîte doi. Înaintea lor se plasează pe teren, în zigzag, din 2 în 2 m, sticle de deval, mingi, steguleție sau alte materiale sportive. La comanda educatoarei, cîte o pereche din fiecare echipă pornește ținîndu-se de mîini, aleargă în zigzag printre materiale, ocolește ultimul obstacol, se întoarce pe același traseu, atinge perechea următoare și se așază la coada șirului. Cîștigă echipa care a terminat prima.

CURSA 2×2, PRINTRE CERCURI

Efectivul grupei se împarte în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, cîte doi ținîndu-se de mîini, înapoia liniei de plecare. Înaintea fiecărei echipe se desenează 3 cercuri.

La comanda educatoarei, prima pereche din fiecare echipă aleargă printre cercuri (ținîndu-se de mîini), revine la locul de plecare, atinge pe umăr perechea următoare, apoi se așază la coada șirului. Jocul continuă pînă parcurg traseul toate perechile. Echipa care termină jocul mai repede este declarată cîștigătoare.

CURSA CU OCOLIȘURI

Colectivul este dispus în formație de cerc, la interval de un pas unul de celălalt, cu fața spre interior. Educatoarea alege 2 copii pe care îi așază în afara cercului, la distanță de 2 m între ei.

La comanda de începere a jocului, cei 2 pornesc în alergare în zigzag, ocolind fiecare copil din cerc, cel din urmă căutînd să-l prindă pe celălalt. Urmărirea se face pe același traseu. Cînd „urmăritul" este prins de „urmăritor", educatoarea alege alți 2 copii în aceste roluri și jocul continuă.

FUGA ÎN TREI PICIOARE

Educatoarea împarte efectivul grupei în două echipe, egale ca număr, dispuse pe șiruri cîte doi, înapoia liniei de plecare. La cîțiva metri de aceasta se marchează cîte un semn care trebuie ocolit (fig. 69).

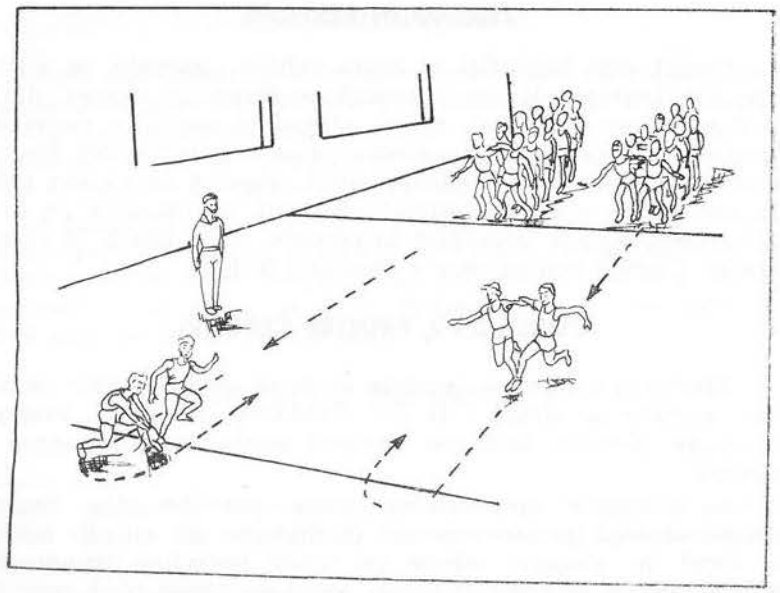


Fig. 69

La comanda educatoarei, prima pereche din fiecare echipă își leagă cu o panglică picioarele apropiate — adică piciorul drept al unuia, cu cel stîng al celuilalt. Astfel legați pornesc în alergare, în trei picioare, ocolesc semnul și se întorc la locul de plecare, își dezleagă picioarele și dau panglicuța perechii următoare. Aceștia pleacă la un alt semnal al educatoarei. Perechea care ajunge prima primește 1 punct pentru echipa sa. Jocul continuă pînă cînd aleargă toate perechile. Cîștigă echipa care totalizează cele mai multe puncte.

DRUM LUNG

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, înapoia liniei de plecare. Înaintea fiecărei echipe, la distanțe egale, se fixează 4 steguțe. La comanda educatoarei, primii din fiecare echipă aleargă în zigzag, ocolind toate steguțele, apoi se întorc la locul de plecare, îi ating pe următorii și se așază la coada șirului. Jocul continuă pînă ce aleargă toți copiii. Echipa al cărei ultim component trece primul linia de plecare este declarată cîștigătoare.

CURSA CULORILOR

Colectivul de copii este împărțit în grupe de cîte 4, așezate în formație de cerc. Componenții fiecărei grupe au legată la mînă o bandă de o anumită culoare, pentru ca grupele să se distingă între ele.

La comanda educatoarei, 2 copii din grupe diferite aleargă prin afara cercului pînă ce ajung la locurile de plecare. Acela care a revenit mai repede la loc cîștigă 1 punct pentru grupa lui. Educatoarea dă o nouă comandă și alți 2 copii din celelalte grupe continuă jocul.

Echipa care obține mai multe puncte la sfîrșitul jocului este declarată cîștigătoare.

VARIANTĂ

Copiii sînt împărțiți în patru echipe, fiecare dintre ele avînd denumirea unei culori. Fiecare echipă formează un cerc. La indicația educatoarei, 2 copii, de exemplu roșu și galben, aleargă în zigzag în jurul celorlalți. Cel care revine mai repede la loc se așază ghemuit și cîștigă 1 punct pentru echipa (culoarea) lui.

Jocul continuă pînă ce sînt strigați toți.

Echipa care totalizează la sfîrșitul jocului cele mai multe puncte este cîștigătoarea.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că după ce aleargă în jurul cercului se așază în mijlocul cercului cu picioarele încrucișate.

VALIZA VESELĂ

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, înapoia liniilor de plecare. La 5 m înaintea lor se fixează cîte un semn. Pe linia de plecare se plasează cîte un geamantan, în care se află : un fular, un basc, un șort și o umbrelă.

La comanda educatoarei, primii din fiecare echipă deschid valiza, îmbracă şorţul, bascul, îşi înnoadă fularul la gît, deschid umbrela şi aleargă cu valiza în mînă, înconjurînd semnul. La întoarcere închid umbrelele şi se dezbracă de tot echipamentul, apoi transmit valizele următorilor care continuă jocul, iar ei se aşază la coada şirurilor.

Cîştigă echipa al cărei ultim component termină primul dezechiparea şi aşezarea valizei pe linia de plecare.

ŞTAFETA JUCĂRIILOR

Copiii sînt împărţiţi în două echipe, egale ca număr, aşezate pe şiruri, înapoia liniei de plecare. Înaintea fiecărei echipe se desenează două cercuri. În primul cerc se pune o păpuşă, iar în al doilea un ursuleţ.

La comanda educatoarei, primii din fiecare echipă aleargă spre cercuri, culeg jucăriile, revin la propriile echipe, le transmit următorilor, după care se aşază la coada şirurilor. Următorii aleargă şi aşază jucăriile în cercuri ş.a.m.d. Echipa care termină prima este cîştigătoarea.

ŞTAFETA ÎN CERC

Toţi copiii sînt dispuşi în formaţie de cerc, cu faţa spre exterior şi număraţi din 4 în 4. În mijlocul cercului stă educatoarea, conducătorul jocului.

La semnalul educatoarei, numerele 1 aleargă în jurul cercului cu ştafeta (fac un tur), apoi o transmit numerelor 2 ş.a.m.d. După ce aleargă şi numerele 4, copiii cu aceste numere aleargă în continuare pînă în centrul cercului şi transmit ştafeta conducătorului jocului. Echipa al cărei ultim component (nr. 4) transmite primul ştafeta este declarată învingătoare.

SCHIMBAREA SĂCULEŢELOR

Copiii sînt împărţiţi în două-trei echipe, egale ca număr, aşezaţi pe şiruri, înapoia liniei de plecare. Înaintea fiecărei echipe se desenează cîte 3 cercuri şi în fiecare cerc se aşază cîte un săculeţ cu nisip.

La semnalul educatoarei, primii din fiecare echipă aleargă cu cîte un săculeţ pînă la primul cerc, schimbă săculeţul din cerc cu cel din mîna lui, aleargă la al doilea cerc,

schimbă din nou săculeţul, fac acelaşi lucru şi la al treilea cerc, apoi se întorc, predau săculeţele următorilor care procedează la fel ş.a.m.d.

La sfîrşit este declarată cîştigătoare echipa care termină prima jocul.

CURSA PERECHILOR

Efectivul grupei este împărţit în două echipe, egale ca număr, aşezate pe şiruri, înapoia liniei de plecare. Înaintea fiecărei echipe, la cîţiva metri, se desenează cu creta pe sol un cerc mare, în care se plasează cîte un copil, „stingherul".

La comanda educatoarei, „stingherii" aleargă la echipele lor, îi iau pe primii şi împreună cu ei se întorc în cercuri. „Stingherul" rămîne în cerc, iar cel adus aleargă să-l ia pe următorul copil din echipă. În felul acesta, de fiecare dată, cel adus se întoarce pentru a-l lua pe următorul. Cîştigă echipa care ajunge prima cu toţi componenţii în cerc.

CURSA SPATE ÎN SPATE

Copiii sînt împărţiţi în două echipe, egale ca număr, aşezate pe perechi înapoia liniei de plecare. Perechile sînt aşezate spate în spate, apucat reciproc la nivelul coatelor. Înaintea echipelor, la o distanţă de aproximativ 10 m, se trasează linia de sosire. La semnalul educatoarei, primele perechi pornesc în alergare cu spatele spre linia de sosire. Aceea care ajunge prima cîştigă 1 punct pentru echipa sa. Fiecare pereche porneşte la semnal. Jocul continuă pînă ce aleargă toate perechile. Cîştigă echipa care acumulează cele mai multe puncte.

ŞTAFETA SĂCULEŢELOR

Colectivul este împărţit în două echipe, egale ca număr, aşezate pe şiruri, înapoia liniei de plecare. Înaintea fiecărei echipe se desenează cîte 3 cercuri în care se aşază cîte un săculeţ colorat, umplut cu nisip, castane etc. Săculeţele au culori diferite (verde, albastru şi alb). Primii din fiecare echipă primesc cîte un săculeţ roşu.

La comanda educatoarei, primii copii aleargă pînă la primul cerc, iau săculeţul verde şi-l pun pe cel roşu în loc;

la cercul următor îl pun pe cel verde și-l iau pe cel albastru ; apoi aleargă la al treilea, lasă săculețul albastru și-l iau pe cel alb, revin la echipele lor, predau săculețele următorilor și se așază la coada șirurilor ș.a.m.d. Cîștigă echipa care termină prima.

ȘTAFETA CU CERCURI DIN LEMN

Educatoarea împarte efectivul grupei în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, înapoia unei linii de plecare. Înaintea echipelor, la distanțe egale, se plasează 2 cercuri din lemn.

La comanda educatoarei, primii din fiecare echipă aleargă spre primul cerc, îl ridică, trec prin el, îl pun la loc și aleargă spre al doilea, cu care procedează la fel, apoi se întorc cît mai repede la echipele lor, îi ating pe următorii și se așază la coada șirurilor. Cîștigă echipa care termină prima.

ȘTAFETA MERELOR

Copiii sînt împărțiți în mai multe echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, înapoia liniei de plecare. La 3—4 metri de aceasta se fixează un steguleț care marchează locul de întoarcere.

Primii din fiecare echipă au cîte un măr, pe care îl așază pe cap în echilibru.

La comanda educatoarei, primii pornesc spre steguleț îl ocolesc, apoi se întorc la echipele lor și transmit mărul următorului. Acela care ajunge primul cîștigă 1 punct pentru echipa sa.

Dacă în timpul deplasării unui copil îi cade mărul de pe cap, el trebuie să reia cursa, indiferent de locul unde se află.

În final este declarată cîștigătoare echipa care are cele mai multe puncte.

ȘTAFETA AVIOANELOR

Toți copiii sînt dispuși în formație de cerc, iar în mijloc stă educatoarea, care ține în mînă un avion confecționat din carton. Pentru începerea jocului, educatoarea dă avionul unui copil care înconjură cercul o dată și cînd ajunge la

locul de unde a plecat predă avionul celui din dreapta. Acesta procedează la fel ș.a.m.d. pînă aleargă toți copiii. Cînd avionul ajunge din nou la primul acesta aleargă la mijlocul cercului și-l predă educatoarei.

CÎTE CERCURI AI ?

Pe terenul de joc se trasează două linii paralele, la distanță de 15—20 m. La mijlocul acestui spațiu, în dreptul fiecărei echipe, se înfige în pămînt cîte un baston pentru fiecare echipă. Copiii sînt împărțiți în mai multe echipe, egale ca număr, dispuse pe șiruri, înapoia liniei de plecare și au în mînă cîte 2 cercuri.

La semnalul de începere a jocului, primii din fiecare echipă pornesc în alergare spre linia de sosire. Cînd ajung în dreptul bastonului, încearcă să arunce unul din cercuri în așa fel, încît cercul să „îmbrace" bastonul, apoi continuă alergarea, depășesc linia de sosire, ocolesc un obstacol plasat dinainte, aruncă la fel și al doilea cerc, îi ating pe următorii care vor proceda la fel și se așază la coada șirurilor.

Este declarată cîștigătoare echipa care la sfîrșitul jocului are cele mai multe cercuri pe baston.

GĂTEALA VESELĂ

Copiii sînt împărțiți în mai multe echipe, egale ca număr, așezați pe șiruri, înapoia liniei de plecare. În dreptul fiecărei echipe, la o distanță de 10 m, se așază : o haină, o pereche de pantaloni, o pălărie și o pereche de ghete fără șireturi, toate vechi (fig. 70).

La comanda de începere a jocului, primii din fiecare echipă aleargă la hainele din fața echipei, se îmbracă repede și revin tot în alergare. Aici se dezbracă repede și dau lucrurile să se îmbrace următorii (ei se îmbracă pe măsură ce ceilalți se dezbracă). Aceștia aleargă spre locul de unde au fost aduse, iar ceilalți se așază la coada șirurilor. Următorii procedează la fel. Echipa care termină prima este declarată cîștigătoare.

CURSA CĂȚELUȘULUI ȘCHIOP

Copiii sînt împărțiți în mai multe echipe, ei reprezintă „cățelușii șchiopi", dispuși pe șiruri, înapoia liniei de ple-

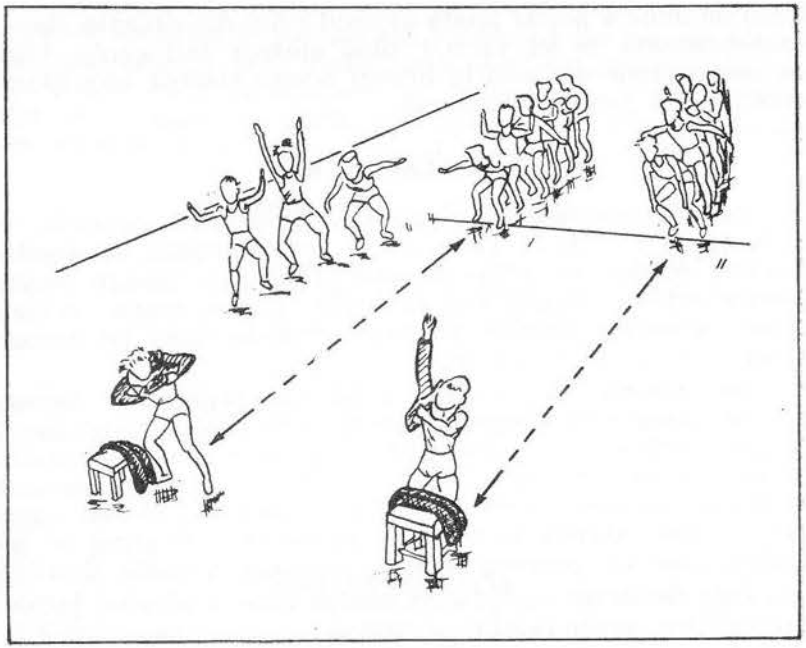


Fig. 70

care. Înaintea echipelor, la o distanță de 5—6 m, se fixează cîte un semn. La comanda educatoarei, primii „cățeluși șchiopi" pornesc în cursă, sprijinindu-se pe palme și pe piciorul drept pe sol, cu piciorul stîng îndoit înapoi, cu trecerea alternativă a greutății de pe brațe pe picior, ocolesc semnul, apoi îi ating pe umăr pe următorii și se așază la coada șirurilor.

Jocul continuă pînă cînd toți copiii parcurg traseul.

Echipa care termină prima este declarată cîștigătoare.

CURSA URSULEȚILOR (VARIANTĂ)

Jocul se desfășoară la fel, cu deosebirea că jucătorii imită mersul ursului.

MĂGĂRUȘUL ÎNCĂPĂȚÎNAT (VARIANTĂ)

Jocul este asemănător, cu deosebirea că în timpul deplasării copiii vor imita mișcările pe care le face măgărușul

încăpățînat, adică vor executa sărituri cu aruncarea picioarelor înapoi.

ÎNAPOI CA RACUL (VARIANTĂ)

Copiii aleargă pînă la semn, iar la întoarcere imită mersul racului — pe genunchi cu sprijin pe brațe (în patru labe), cu spatele spre direcția de deplasare.

DOI ÎNTR-UN CERC

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe perechi, pe șiruri. Înaintea fiecărei echipe, pe linia de plecare, se așază pe sol cîte un cerc în care încap 2 copii și la 10 m de acesta se plasează un scăunel (fig. 71).

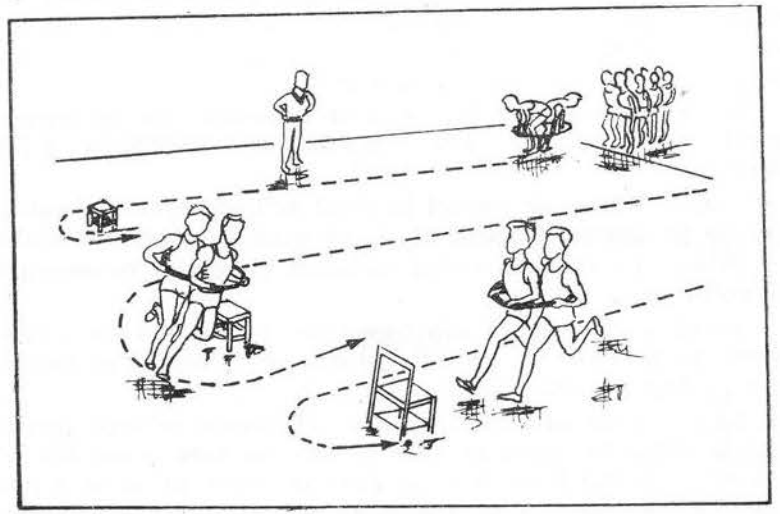


Fig. 71

La comanda de începere a jocului, primele perechi din fiecare echipă pășesc în cerc, îl ridică la nivelul taliei și în pas alergător înconjură scăunelul. După ce revin la linia de plecare, lasă cercul jos și trec la coada șirurilor, iar perechile următoare pornesc imediat și execută același lucru ș.a.m.d.

Este declarată cîștigătoare echipa care a terminat prima și a așezat prima cercul pe linia de plecare.

ALEARGĂ PRIN CERCURI !

Educatoarea alege 4 copii pe care îi așază pe perechi, la distanța de 4—6 pași. Ei țin cîte un cerc vertical, la înălțime de 30—40 cm de sol. Mai departe de ei plasează încă două perechi, în aceeași formație, tot cu cercuri. Ceilalți copii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, înapoia liniei de plecare, în dreptul cercurilor.

La comanda dată, primii aleargă, trec prin cercuri, se întorc, îi ating pe următorii și se așază la coada șirurilor.

Cîștigă echipa care termină prima.

ȘTAFETA CU JUCĂRII

Pe terenul de joc se delimitează o pîrtie de ștafetă sub formă de pătrat, cu laturile de 10—15 m și în fiecare din cele patru colțuri ale pătratului se desenează cîte 2 cercuri. Colțurile se numerotează de la 1 la 4.

În cercurile din colțul nr. 2 se plasează cîte un șoricel, în cele din colțul nr. 3 cîte o pisică, iar în colțul nr. 4 cîte un cățel.

Copiii rămași se împart în două echipe, egale ca număr, dispuse pe șiruri în colțul nr. 1, cu mult în afara pătratului.

Primii din fiecare echipă așteaptă comanda în cercurile din colțul nr. 1.

Jocul se desfășoară sub formă de ștafetă, fiecare schimb avînd de parcurs un circuit întreg, de-a lungul pătratului, cu o jucărie în mînă.

La comanda educatoarei, cei 2 din primul schimb aleargă pînă la colțul nr. 2, iar cu șoriceii aleargă spre colțul nr. 3, îi lasă acolo și iau pisicuțele, aleargă la colțul nr. 4, lasă pisicuțele și iau cățelușii, apoi aleargă să-i transmită următorilor din echipe. Aceștia aleargă să-i așeze în continuare în cercul nr. 2 ș.a.m.d. pînă termină toți copii.

PREDAREA ȘTAFETEI

Copiii sînt împărțiți în patru echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri ca în figura 72. Fiecare are cîte un băț, „ștafetă".

La comanda educatoarei, primii din fiecare echipă aleargă spre dreapta, îl ating pe următorul și se așază la coada

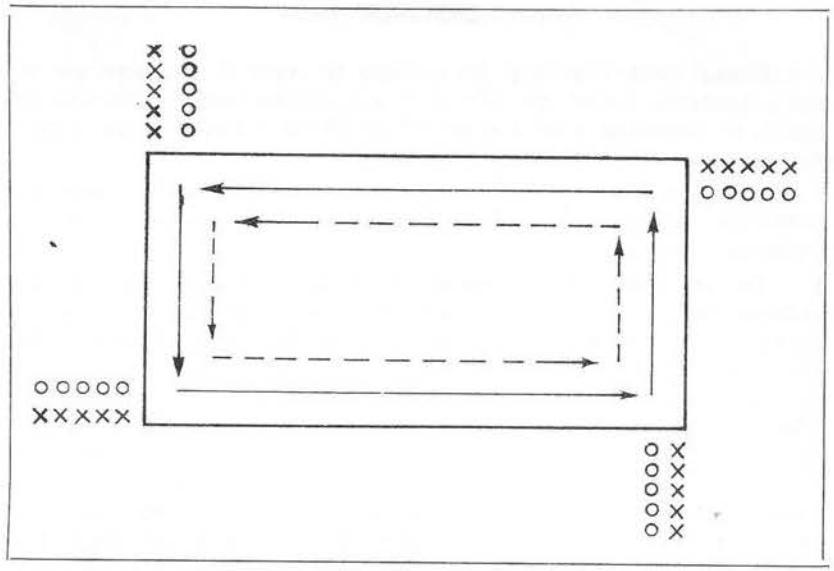


Fig. 72

șirului respectiv ș.a.m.d. Este declarată cîștigătoare echipa care termină prima.

CURIERUL

Copiii sînt împărțiți în mai multe echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, înapoia liniei de plecare. La comanda educatoarei, primii din fiecare echipă se duc la conducătorul jocului de la care primesc fiecare cîte un bilețel cu un conținut oarecare, de exemplu, „podul rupt, anunțați gara cea mai apropiată ca trenul numărul 2648 să fie oprit".

Aceștia îl citesc în gînd, reține conținutul și se întorc la echipele lor. Aici, fiecare îl ia pe al doilea coechipier și aleargă 20—30 m pînă la a doua linie, care este de sosire, timp în care îi spune la ureche conținutul biletului. Al doilea copil îl ia pe al treilea ș.a.m.d. Ultimii din fiecare echipă, după ce primesc mesajul, vin la conducătorul jocului și spun ce au înțeles. Cel care a transmis exact mesajul și în timpul cel mai scurt este declarat cîștigător.

OGORUL

Copiii sînt împărțiți în echipe de cîte 6, dispuse pe șiruri, înapoia liniei de plecare. La cîțiva metri (20—30 de pași), se trasează o altă linie paralelă cu aceasta, care reprezintă „ogorul".

Înaintea fiecărei echipe se pun cîte 9 nuiele, care reprezintă „spicele de grîu" și cîte 3 sfori necesare pentru legarea snopilor.

La semnalul de începere a jocului, primii din fiecare echipă ridică nuielele și aleargă spre „hotarul ogorului" și încep să așeze din 3 în 3 pași nuielele, imitînd semănatul grîului. După ce au terminat de semănat aleargă la locul de plecare, îi ating pe următorii care pornesc în alergare spre „ogor" și înfig nuielele în pămînt, „grîul a crescut". Revin la echipele lor, îi ating pe următorii care aleargă spre „ogor" și execută secerișul, culcă pe rînd cîte o nuia de pămînt, imitînd seceratul. După ce termină se întorc la echipe, îi ating pe următorii, aceștia iau sforile și aleargă spre „ogor", leagă snopii (adică leagă cîte 3 nuiele la un loc) și le așază în picioare la 3 pași unul de celălalt, apoi revin la echipă după care pleacă următorii, care iau un snop și îl așază lîngă un alt snop, apoi revin la echipele lor, pleacă ultimul copil, „strîngătorul", care așază al treilea snop lîngă ceilalți, formînd „claia de grîu".

Echipa care termină de făcut prima „claia de grîu" este declarată cîștigătoare.

CURSA CU OPRIRI

Efectivul grupei este împărțit în mai multe echipe, egale ca număr, așezate înapoia liniei de plecare. La cîțiva metri de aceasta (20—30 de pași) se trasează linia de sosire. Între aceste două linii, înaintea fiecărei echipe, se marchează două semne.

La semnalul de începere a jocului, pornesc primii din fiecare echipă, aleargă, se culcă înainte la primul semn marcat, se ridică, continuă alergarea pînă la linia de sosire, se întorc, se culcă iar, înaintea celui de al doilea semn, aleargă pînă la următorii, îi ating pe umăr și se așază la coada șirurilor ș.a.m.d. La sfîrșitul jocului este declarată cîștigătoare echipa care termină prima.

ALERGARE DE ȘTAFETĂ

Copiii sînt împărțiți în patru echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, fiecare pe cîte o latură a terenului cu fața în aceeași direcție. În fiecare din cele patru colțuri ale terenului se înfige în pămînt cîte un steguleț care marchează traseul. Și în centrul terenului se înfige un steguleț. Se trage o linie de plecare, care marchează spațiul de schimb. Primii din fiecare echipă primesc cîte un băț, „ștafeta". La semnalul de începere, ei pornesc în alergare prin afara stegulețelor, apoi predau ștafeta următorilor din echipă care continuă alergarea (fig. 73).

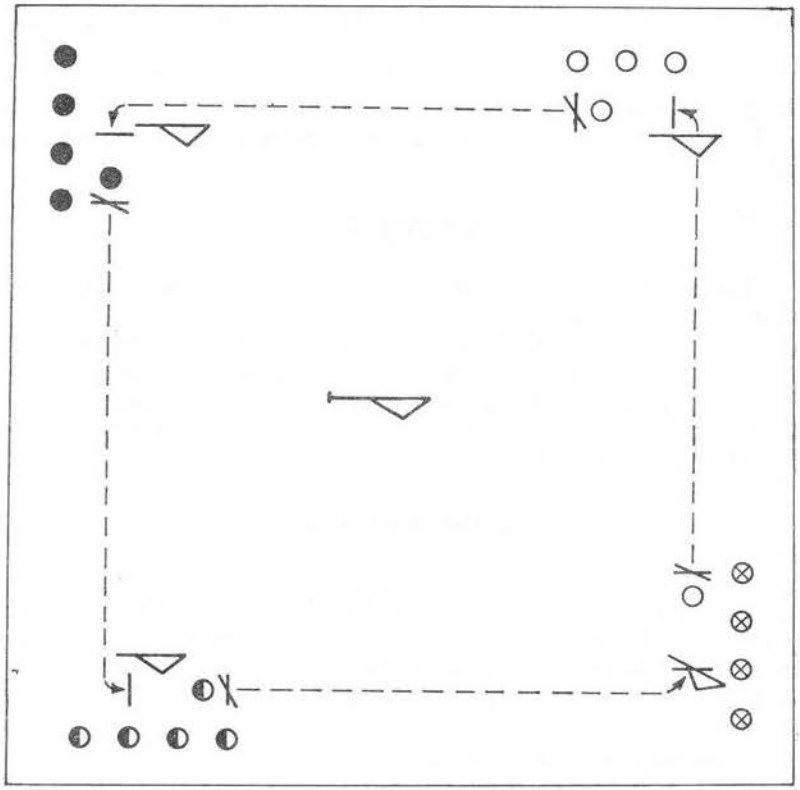


Fig. 73

Ultimul după parcurgerea distanței aleargă și lovește steguleţul din mijloc. Echipa al cărei ultim jucător a ajuns primul la steagul din mijloc este declarată cîștigătoare.

JOC DE CIRCULAȚIE

Efectivul grupei este împărțit în două sau mai multe echipe, așezate pe șiruri. Toți componenții echipelor așteaptă să le vină rîndul, așezat pe bănci, cu excepția primilor care stau înaintea băncilor. În continuarea băncilor, la cîțiva metri, se așază 2 stîlpi (scaune etc.). La un semnal dat de conducătorul jocului, primii care au cîte un săculeț în mînă aleargă în jurul băncii, apoi dau săculeţele următorilor (care între timp s-au ridicat în picioare înaintea băncilor) ; primii continuă cursa alergînd în jurul stîlpilor și se întorc la coada șirurilor. Cei care au primit săculeţele imediat execută același lucru ca primii. Ultimul jucător strigă „gata" după ce ajunge la coada șirului.

Echipa care termină cursa mai repede este declarată cîștigătoare.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că înaintea fiecărei bănci se așază un coș cu mai multe mingi, de diferite mărimi. Primul jucător aleargă în jurul băncii cu săculeţul în mînă pe care îl transmite următorului din echipă, apoi ia o minge din coș, o bate în sol, făcînd aceeași cursă, iar la întoarcere lasă mingea în coș și se așază la coada șirului. În continuare sînt valabile aceleași indicații.

ȘTAFETA VESELĂ

Terenul de joc este marcat pe o lungime de 100 m, traseul ștafetei fiind circular. Colectivul este împărțit în echipe de cîte 10—12 jucători, așezate pe traseu pentru schimburi. Fiecare echipă poartă un semn distinct, vizibil, pentru a putea fi ușor deosebiți. Jucătorii au de efectuat următoarele acțiuni :

— primul schimb, alergare în saci ;

— al doilea schimb execută alergarea combinată cu sărituri peste coardă ;

— al treilea schimb trebuie să parcurgă distanța de 30 m pe două bucăți din carton prin sărituri sau păşind pe bucăţile respective pe care le pun pe sol în față (sînt obligați să calce numai pe ele) ;

— al patrulea schimb execută din alergare aruncarea și prinderea unei mingi mici cu o singură mînă, cel puțin de 10 ori de-a lungul traseului pe care îl are de parcurs ;

— al cincilea schimb se deplasează lovind o minge de fotbal în sol cu mîna pînă ajunge la schimbul al șaselea, care prinde mingea și o transmite odată cu ștafeta ;

— al șaselea lasă mingea jos și o lovește ușor cu piciorul și înainte de a ajunge la schimbul următor o ridică tot cu piciorul în sus, o prinde și o transmite mai departe ;

— al șaptelea schimb aleargă spre direcția de deplasare, ținînd pe palme un baston de gimnastică. Dacă îi cade bastonul, îl ridică, îl așază pe palme și continuă cursa.

Pentru schimbul următor fiecare echipă are 2 concurenți care primesc ștafeta și aleargă către linia de sosire cu o căldare plină cu apă. Ei trebuie să alerge fără să o verse și după ce ajung la linia de sosire pun căldarea jos și predau ștafeta conducătorului jocului (fig. 74).

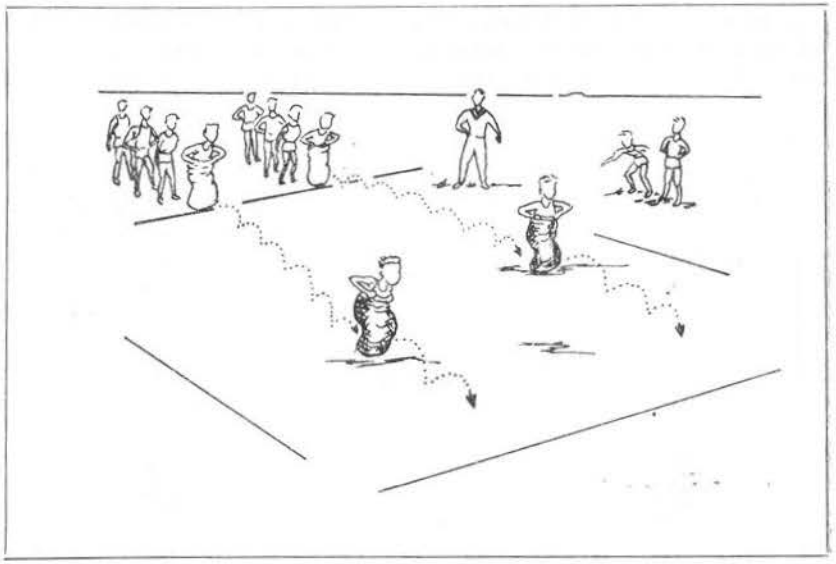


Fig. 74

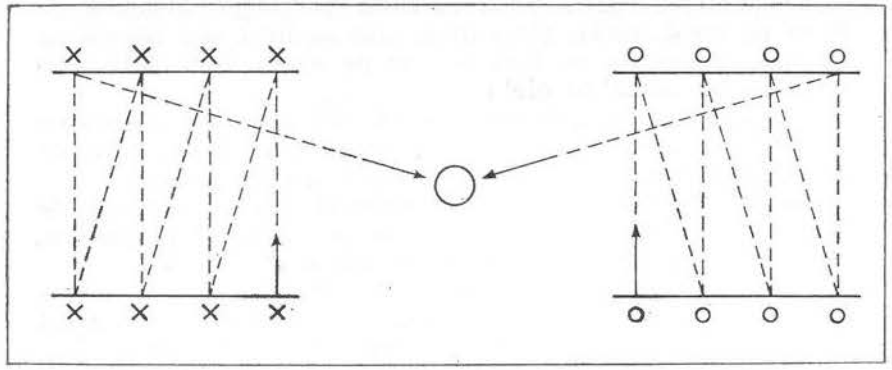


Fig. 75

CURIERII

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, și fiecare jucător are un număr de ordine. Echipele stau pe aceeași linie, la 5 pași depărtare una de alta. Primii din fiecare echipă au cîte un plic de culori diferite sau alte obiecte. La mijlocul distanței dintre cele două echipe stă conducătorul jocului, care la început dă comanda ca numerele cu soț să facă 10 pași înainte, apoi să se întoarcă cu fața la coechipieri. La un alt semnal, primii din fiecare echipă aleargă cu

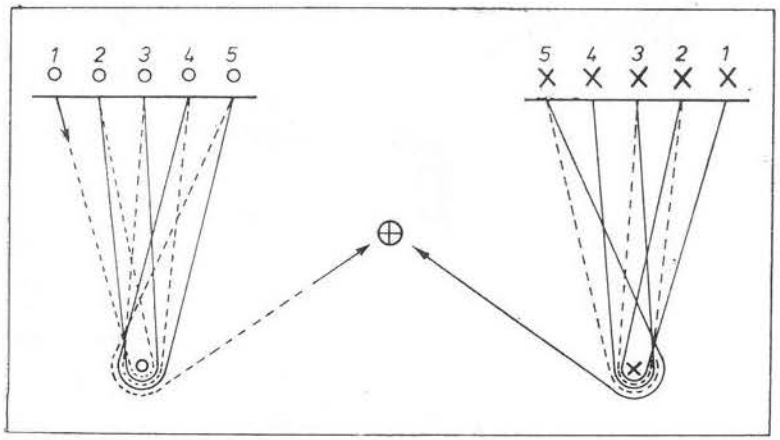


Fig. 76

plicul la coechipierul al doilea, îi dă plicul, acesta se duce imediat la următorul, iar primul ocupă locul celui de al doilea ș.a.m.d. pînă se deplasează toți componenții echipelor. Ultimul trebuie să ducă plicul conducătorului. Jocul se repetă de mai multe ori și în final cîștigă echipa care reușește să ducă prima plicul la conducător.

Jocul se desfășoară ca în figura 75.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că jucătorii stau pe aceeași linie, iar în față la 10 pași stă un copil pe care îl înconjură (fig. 76).

JOCURI PENTRU CONSOLIDAREA DEPRINDERII DE A SĂRI

PRINDE, PRINDE !

Toți copiii sînt dispuși în formație de cerc, iar în mijlocul cercului stă educatoarea. Ea are în mînă un băț, de care este prinsă o minge (sau un săculeț umplut cu boabe).

Educatoarea apropie mingea de cîte un copil din cerc și spune la întîmplare : „Prinde, prinde !" Cînd copilul vrea să prindă mingea, ea ridică bățul, iar copilul ca s-o ajungă trebuie să sară.

Copiii care prind mingea se așază într-un loc fixat dinainte, pe un șir, ținîndu-se de mijloc, iar cei care, din trei încercări, nu reușesc să o prindă, se așază în partea opusă, în aceeași formație.

Jocul se încheie printr-o tracțiune între cele două echipe, fiind declarată învingătoare aceea care reușește să tragă de 3 ori echipa adversă peste linia trasată între ele. (Este suficient ca primul copil din echipă să fie tras peste linie.)

PRINDE PANGLICA !

Copiii stau în cerc, iar unul pe care îl alege educatoarea flutură o panglică, viu colorată, pe deasupra capului celorlalți, în așa fel ca aceștia să nu o poată atinge cu mîinile întinse. Dacă un copil reușește să o atingă cei 2 schimbă rolurile între ei.

PRINDE FLUTURELE !

Același joc, cu deosebirea că educatoarea stă în mijlocul cercului cu o nuielușă care are prins la vîrf un fluture

confecționat din carton. În rest jocul se desfășoară după aceleași reguli.

SĂRITURA CU APROPIEREA ȘI DEPĂRTAREA PICIOARELOR

Copiii sînt dispuși în formație de cerc în mijlocul căruia stă un copil care ține în mînă o minge mică, iar lîngă el, într-un coș, se pun atîtea mingi cîți copii participă la joc.

La comanda educatoarei de începere a jocului, copiii execută sărituri cu depărtarea și apropierea picioarelor, timp în care cel din mijloc rostogolește pe rînd mingile spre copii. Dacă aceasta trece printre picioarele unuia, acesta trece în mijloc, ia din coș o minge și procedează la fel ca cel dinaintea lui ; dacă mingea se lovește de picioarele unui copil, în momentul în care sînt apropiate, acesta iese din joc, iar cel din mijloc aruncă altă minge, pînă reușește s-o treacă printre picioarele unuia dintre copii cu care schimbă locul.

Jocul se întrerupe după ce toate mingile din coș au fost aruncate și se reia după ce s-au adunat toate mingile în coș și a fost ales alt copil care să înceapă aruncarea mingilor.

HAI LA JOC !

Copiii sînt așezați în două cercuri concentrice, ținîndu-se de mîini. Ei se deplasează cu pași de galop spre dreapta, cîntînd (fig. 77), pînă cînd ajung la versul : „Pe cea mai frumușea". În acel moment, cei din cercul interior îi iau de mîini pe cei din fața lor, din cercul exterior.

În continuare, copiii pe perechi execută întoarceri (ținîndu-se de mîini cu brațele și umerii relaxați), apoi se deplasează cu pași laterali din ce în ce mai rapizi spre dreapta, pînă la ultimul vers : „Pe jos ne trezim", cînd toți se opresc în ghemuit sau culcat pe sol.

CĂLUȘEII

Copiii sînt așezați în două cercuri concentrice, cu fața spre centru. Cei din cercul exterior stau cu mîinile sprijinite pe umerii celor din cercul interior, iar aceștia se țin de mîini. Cercul din mijloc reprezintă „caii", iar cel din afară „călărețiii".

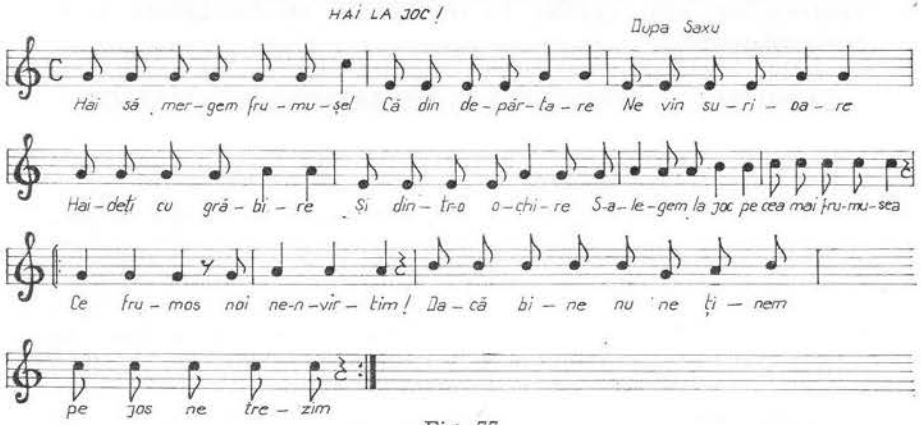


Fig. 77

La comanda educatoarei, jocul începe cu cîntecul (fig. 78) :

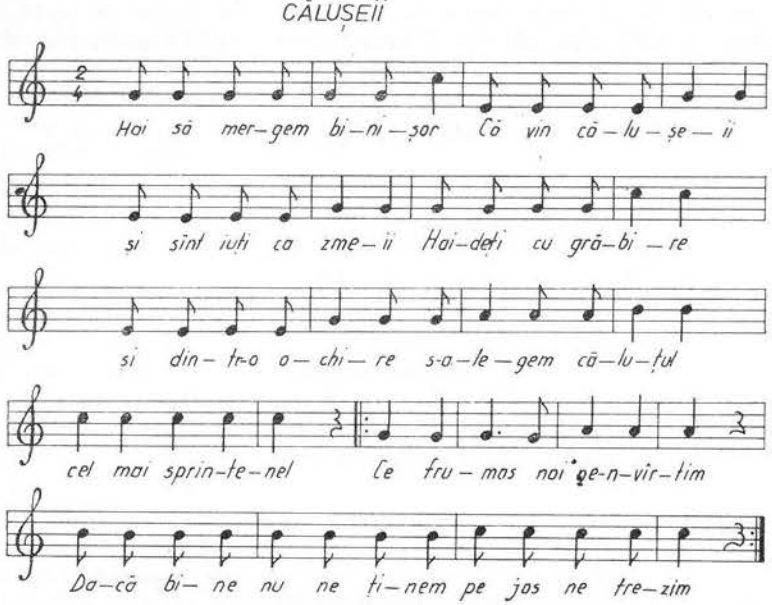


Fig. 78

Copiii se deplasează cu pași de galop lateral spre dreapta, pînă ajung la versul : „Cel mai sprintenel", cînd se

opresc și încep să bată cu picioarele, în ritmul cîntecului, imitînd tropăitul cailor. Apoi continuă cu pași de galop, iar cînd ajung la versul : „Pe jos ne trezim", toți se ghemuiesc.

VARIANTĂ

Copiii sînt așezați în două cercuri concentrice. Cei din cercul interior se țin de mîini, cu fața la centru, ei reprezintă „călușeii". Cei din cercul exterior stau cu fața în direcția de deplasare a călușeilor (spre dreapta), fiecare ținînd mîna stîngă pe umărul celui din stînga lui, aceștia reprezentînd „călărețiii".

La comanda educatoarei, jocul începe cu cîntecul :

Noi sîntem călușei
Și ne rotim ca ei
Ei merg la drum tot în ocol,
Cînd iute, cînd domol.

Ai noștri călușei
Sînt iuți ca niște zmei
De lemn de fag e trupul lor
Dar merg la drum de zor.

„Călușeii" se deplasează în cerc, cu pași de galop lateral spre dreapta, iar „călărețiii" aleargă în aceeași direcție, îndoind mult genunchii, ca și cînd ar călări.

Cînd ajung la versul „Cînd, iute, cînd domol" se opresc și jocul reîncepe în sens invers.

După ce copiii s-au deplasat în ambele direcții, educatoarea schimbă rolurile între „călărețiii" și „călușei".

CĂIȘORII

Copiii sînt așezați cîte doi, unul în spatele celuilalt, înapoia liniei de plecare. Primul este „căluțul", al doilea „călărețul". Hamul pentru „căluț" este confecționat dintr-o fundă roșie. La 10 m de la prima linie se trasează linia de sosire.

La semnalul de începere toți pornesc în pas săltat spre linia de sosire și recită :

Dacă vreți s-ajungeți campioni
Vă rog să vă grăbiți

Pe calul meu cel nărăvaș
Pe rînd să-l călăriți.
Caii noștri toți aleargă
Și se învîrtesc
Mai repede, mai repede...
Eu vă urmăresc.

Perechea care ajunge prima la linia de sosire și execută corect pasul săltat este declarată cîștigătoare.

PUI DE CUC

Copiii sînt dispuși în formație de cerc, cîte doi, față în față. Cei din cercul interior reprezintă „cuiburile". Toți stau încrucișat așezați, iar cei din cercul exterior sînt „păsările" și stau în picioare în fața acestora. Educatoarea plasează 2 copii în mijlocul cercului, „puii de cuc".

La comanda de începere a jocului, toate „păsările" se deplasează lateral cu pași adăugați spre dreapta (sau spre stînga), în funcție de indicații, în jurul cuiburilor. La a doua comandă „puii de cuc" și celelalte „păsări" caută să ocupe cîte un „cuib". „Păsările" care rămîn fără „cuib" iau locul „puilor de cuc".

DĂ-MI MÎNUȚA !

Toți copiii sînt răspîndiți pe terenul de joc. La comanda educatoarei, toți se îndreaptă spre ea în pas sărit, recitînd :

„Dă-mi mînuța, prieten drag,
Ca să facem un șirag,
Să sărim, să sărim,
S-alergăm, să ne-nvîrtim.
Dac-o să te joci în soare
Mîine o să fii mai mare !"

După ce se aliniază în fața ei așa cum le-a cerut (pe mai multe linii, șiruri etc.) se opresc și așteaptă o nouă comandă.

Jocul se repetă pînă ce toți copiii învață să se alinieze corect.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că se recită următoarele versuri :

„Nu mi-e frică și-o să sar
Hopa sus, ca un țînțar !
Că țînțaru-i gîză mică
Și tot sare fără frică !
Loc, loc, loc,
Nu mai pot să stau pe loc."

HAI SĂ SĂRIM !

Copiii sînt dispuși în formație de cerc, cu fața spre interior. Educatoarea alege 2 copii pe care îi așază în mijlocul formației. Aceștia cheamă în cerc cîte un copil, pe care îi iau de mînă, și împreună, doi cîte doi, sar în ritmul melodiei și se învîrtesc, iar ceilalți de pe cerc bat din palme și cîntă (fig. 79) :

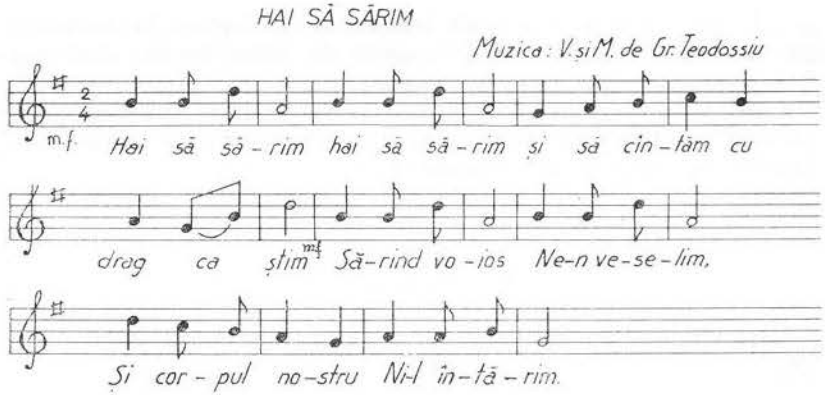


Fig. 79

Hai să sărim, hai să sărim
Și să cîntăm cu drag ce știm !
Doi cîte doi, în tact sărim
Și cu plăcere ne-nvîrtim !

La sfîrșitul ultimului vers, primii 2 copii trec în cerc, iar ceilalți 2 rămîn, urmînd să cheme alți 2 copii în mijlocul cercului și jocul continuă.

HIP, HOP !

Efectivul grupei este împărțit în două, formînd două cercuri concentrice, ținîndu-se de mîini, cu brațele întinse lateral. În cercul din exterior sînt 10—12 copii, iar în cel din interior mai puțin cu 5, respectiv 5—7 copii.

Jocul începe prin învîrtirea cercului din exterior spre dreapta, iar a celui din interior spre stînga sau invers, copiii deplasîndu-se lateral cu pas de galop. La cuvîntul „Hip !", rostit de educatoare, toți copiii se opresc și se ghemuiesc, iar la „Hop !" se ridică și reîncep deplasarea în direcția opusă celei anterioare.

Se repetă de mai multe ori comenzile : „Hip !" și „Hop! !" cu pauze mai mici sau mai mari între ele, în funcție de aprecierea educatoarei.

Dacă numărul copiilor îl depășește pe cel menționat, se pot face trei cercuri concentrice, respectîndu-se aceleași reguli de deplasare a cercurilor.

IEPURAȘII ȘI COPOII

Copiii stau pe scăunele (care pot fi dispuse în semicerc, pe mai multe linii). 2 copii aleși de educatoare sînt plasați în părțile opuse ale terenului de joc, în cercuri desenate pe sol care reprezintă „ascunzișurile". Unul reprezintă „iepurașii", celălalt „copoii". La începerea jocului, „iepurașii" țopăie spre copiii care scandează :

Ce se vede colo-n zare ?
Vine parcă ar fi călare.
Hop, hop, hop, hop, hop, hop,

„Copoiul" iese din ascunziș și aleargă să prindă „iepurașul". Copiii, bătînd din palme, scandează :

Iepurașul fuge, fuge
Și copoiul nu-l ajunge.
Hop, hop, hop, hop, hop, hop.

Apoi, toți se ridică de pe scăunele, formînd cerculețe din cîte 4—5 copii (cerculețele reprezintă „tufele"), și recită :

Uite crîngul, e aproape,
În tufișuri o să scape
Hop, hop, hop, hop, hop, hop !

„Iepurașul" aleargă să se ascundă într-unul din cerculețele (tufele) formate din copii. Dacă este prins înainte de a intra în „tufiș", se schimbă rolurile între jucători, dacă nu jocul se reia întocmai ca la început.

CURSA IEPURELUI

Copiii sînt împărțiți în mai multe echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, înapoia liniei de plecare. La 8—10 m de aceasta se trasează linia de sosire. Primii din fiecare echipă așteaptă semnalul de plecare în poziția ghemuit. La semnalul dat de educatoare, aceștia pornesc cu săritura iepurelui pînă la linia de sosire, înconjură cîte un steguleț (sau alt obiect), care marchează locul de întoarcere, revin la echipele lor, îi ating pe umăr pe următorii care parcurg același traseu, apoi trec la coada șirurilor.

Cîștigă echipa care a terminat prima cursa.

IEPURELE LA VARZĂ

Pe terenul de joc se desenează două cercuri concentrice, la 3 m unul de celălalt. Cercul interior reprezintă „grădina cu varză" și în ea stă „paznicul". Copiii, „iepurii", stau în spațiul dintre cercuri și sar cînd în „grădina de zarzavat", cînd pe terenul rezervat lor și în afara cercului exterior. „Paznicul" încearcă să prindă „iepurii" în „grădina cu varză", dar fără să depășească cercul exterior. După ce „paznicul" prinde 3—4 „iepurași" se alege un alt „paznic".

IEPURAȘII ISTEȚI

Copiii sînt dispuși pe o linie și reprezintă „iepurașii". Într-un spațiu delimitat care este „grădina cu varză" se plasează un copil care îndeplinește rolul „grădinarului". Acesta este înarmat cu o pușcă.

La comanda de începere a jocului, educatoarea îl pune pe un copil să strige :

Grădinarul e la masă
Zdup în varza lui gustoasă.

Cînd „iepurașii" aud pronunțîndu-se cuvîntul „zdup", fac o săritură în lungime de pe loc, peste linia care repre-

zintă „șanțul" și intră în „grădina cu varză". „Grădinarul", care pînă atunci a stat cu spatele la ei, se întoarce, iar copiii, „iepurașii", strigă :

Toți pe cîmp vă-mprăștiați
Ca să nu fiți împușcați.

„Grădinarul" aleargă după ei și ochind cu pușca strigă : „Poc ! poc ! poc !" Dacă la acest semnal „iepurașii" nu se opresc brusc, sînt considerați împușcați și ies din joc.

IEPURII ȘI VÎNĂTORUL

Toți copiii sînt răspîndiți pe terenul de joc și stau în poziția ghemuit, cu palmele lîngă urechi, ei sînt „iepurii". Un copil este așezat într-un colț al terenului de joc, reprezentînd „vînătorul".

La comanda de începere a jocului, „iepurașii" sar și se joacă pe tot terenul. La un semnal al educatoarei, „vînătorul" înarmat cu o pușcă-jucărie trage în „iepuri". Aceștia se culcă înainte, cu bărbia sprijinită pe palme și stau nemișcați. Cel care mișcă e luat de „vînător" și dus în casa lui, apoi jocul se reia.

IEPURAȘUL CEL MAI IUTE

Copiii stau înapoia unei linii de plecare, ei sînt „iepurașii". În partea opusă a terenului de joc, la 3—5 m distanță se trasează linia de sosire, paralelă cu prima.

La comanda educatoarei, toți „iepurașii" sar din ghemuit în ghemuit, cu palmele la urechi pînă la linia de sosire.

Acela care a trecut primul linia de sosire este declarat „iepurașul cel mai iute".

IEPURAȘII

Pe terenul de joc se desenează mai multe cercuri care reprezintă „vizuinile", în care stau cîte 4—5 copii, „iepurașii". În partea opusă se desenează un dreptunghi, „grădina de zarzavat", iar în apropierea acestora un cerc în care stă un copil mai vioi, „cîinele de pază".

La începerea jocului, „iepurașii" sar în „grădina de zarzavat" iar „cîinele" aleargă după ei să-i prindă. „Iepurașii"

fugăriți de „cîine" aleargă spre vizuinile" lor. Dacă un „iepuraș" este prins înainte de a ajunge în „vizuină" este dus în „cușca cîinelui" și jocul continuă pînă sînt prinși cît mai mulți, apoi educatoarea alege alt „cîine de pază".

LUPTA RAȚELOR

Copiii organizați pe perechi stau în poziția ghemuit, ținîndu-și genunchii cu mîinile. Din această poziție sar și se apropie unul de celălalt, căutînd ca prin diferite mijloace, fără să folosească brațele, să-l facă pe adversar să-și piardă echilibrul. Acela care reușește să-și dezechilibreze de mai multe ori partenerul este declarat cîștigător.

CASA VÎNTURILOR

Un grup de copii în număr de 16 sau 24 formează un cerc, ținîndu-se de mîini. În mijlocul acestuia se pun benzi de mai multe culori, în funcție de numărul jucătorilor.

În patru părți opuse ale cercului se marchează 4 porți cu benzi de culori diferite.

Toți copiii se deplasează pe circumferința cercului cu pași săltați. La comanda conducătorului jocului se opresc și 2 dintre cei care sînt lîngă porți, ridică benzile sub formă de poartă înaltă, iar ceilalți se duc sărind spre mijlocul cercului, ridică fiecare o bandă la întîmplare și aleargă mai departe în cerc punîndu-și banderola la mînă.

La a doua comandă, toți copiii se deplasează cu pași săltați pe circumferința cercului pînă ce ajung la poarta cu aceeași culoare pe care o au la banderolă, trec prin poartă spre mijlocul cercului, își scot banderola și alți 2 copii, care au banderola de aceeași culoare, formează o altă poartă.

Culoarea care își completează porțile mai repede este declarată în final cîștigătoare.

PĂSĂRILE FLĂMÎNDE

Copiii sînt împărțiți în patru echipe, reprezentînd „păsările" și fiecare echipă are un „cuib" într-un colț al sălii sau al terenului de joc. În mijlocul sălii se pun castane, ghinde, nuci, semințe etc., acestea reprezentînd mîncarea (fig. 80).

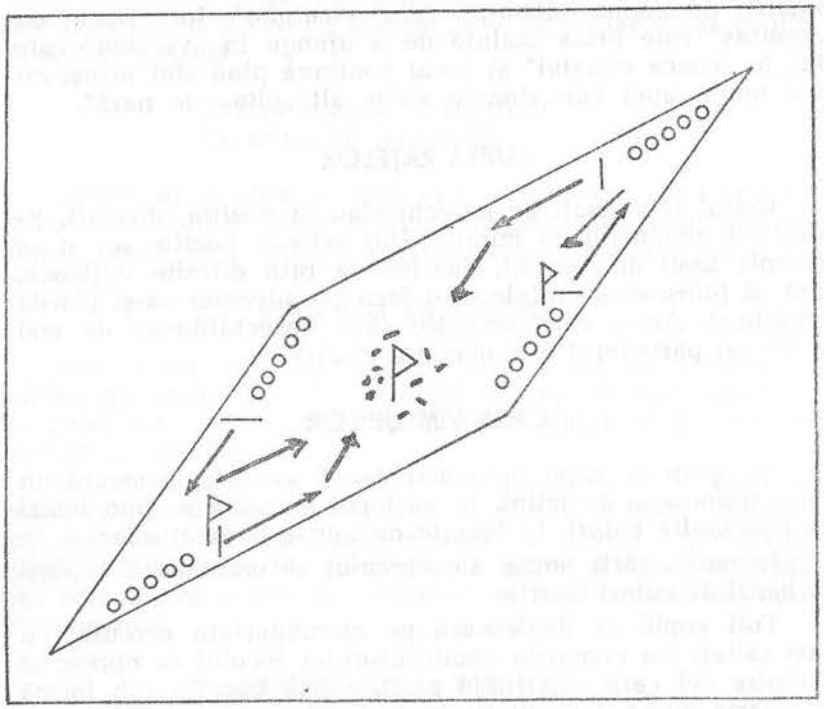


Fig. 80

La comanda de începere a jocului, „păsările" sar din „cuiburi" și aleargă spre mijlocul sălii să ia cîte un obiect, se întorc repede, sar în „cuib", își lasă acolo hrana și se reîntorc pentru a lua din nou. Ele fac acest drum pînă nu mai rămîne nimic în mijloc. Echipa care a reușit să aducă cea mai multă „hrană" este declarată cîștigătoare.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că obiectul ce reprezintă hrana păsărelelor este așezat între glezne, iar păsările cu picioarele apropiate sar pînă la cuib.

VRĂBIUȚELE

Copiii sînt împărțiți în mai multe echipe, așezate în diferite locuri pe teren. O echipă stă în centru, ținîndu-se de

mînă și legănîndu-se spre dreapta și spre stînga în timp ce recită :

„Fulgi ușori și albi de nea
Se tot leagănă așa :
Înspre dreapta merg ușor
Și spre stînga-ncetișor !"

A doua echipă îndoind lent genunchii, coboară în ghemuit spunînd :

„Se opresc apoi din zbor,
La pămînt s-așternu ușor,
Uite-așa, uite-așa !"

Componenții echipei a treia sar ca vrăbiuțele, apoi se opresc și recită :

„Afară-i zăpada mare
Unde să căutăm de mîncare ?
Țup, țup, țup pe ici-colea
Poate aici găsim ceva !"

Cei din echipa a patra imită gestul gospodinei care aruncă semințele și spun :

„Vrăbiuțe sperioase
Haideți, ciuguliți voioase.
Noi copiii vă iubim,
Uite-așa, uite-așa !"

După aceasta vrăbiuțele spun :

„Cip, cirip, tot ciripim,
Dragi copii vă mulțumim.
Că ne-ați împărțit mîncare,
Dar acum hai la culcare !"

MERS ÎMPIEDICAT

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, înapoia liniei de plecare.

Înaintea echipelor, la cîțiva metri, se marchează niște semne.

La comanda educatoarei, primii se deplasează prin sărituri pe ambele picioare pînă la semn, apoi aleargă înapoi și îi ating pe următorii. Jocul continuă pînă cînd toți copiii parcurg traseul.

Echipa care a terminat prima este cîștigătoare.

LACHE-VASILACHE

Toți copiii formează un cerc mare, în mijlocul căruia stă conducătorul jocului. Toți fac sărituri pe ambele picioare ca mingea.

La comanda: „Lache!", copiii depărtează picioarele și duc brațele lateral, așteptînd nemișcați o nouă comandă.

La comanda: „Vasilache!", revin în poziția stînd și așteaptă o altă comandă.

Copiii reiau săritura pe ambele picioare numai la comanda: „Lache-Vasilache sari!"

BARZA

Copiii sînt dispuși în formație de cerc, cu mîinile pe șolduri, ei reprezentînd „broaștele". Educatoarea alege un copil „barza" pe care îl așază în mijlocul cercului (fig. 81). „Barza" și „broaștele" se deplasează în cerc și recită:

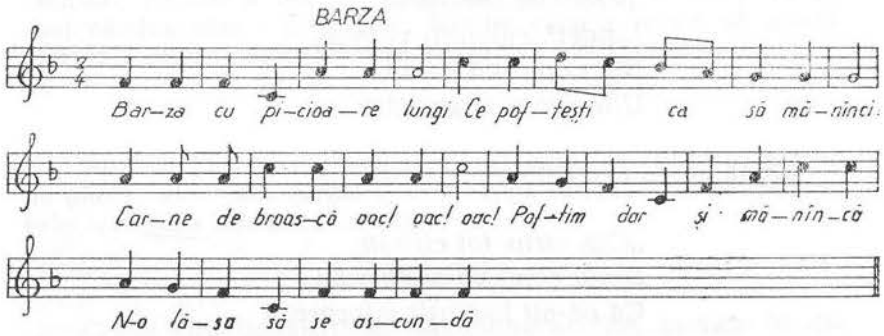


Fig. 81

Barză cu picioare lungi
Ce poftești ca să mănînci?
Carne de broască? Oac! oac! oac!
Poftim aici și mănîncă,
N-o lăsa ca să se ducă!

La cuvintele: „N-o lăsa ca să se ducă!" „broaștele" se ghemuiesc și sar pentru a nu fi prinse de „barză". Dacă „barza" reușește să prindă o „broască" înainte ca aceasta să sară, schimbă locul cu ea și jocul continuă.

BARZA ȘI BROAȘTELE

Copiii care au rolul de „broaște" sînt așezați în formație de cerc, pe circumferința unui cerc desenat pe sol, acesta reprezintă lacul. Un copil ales de educatoare este „barza" și stă într-un picior ceva mai departe de broaște. În afara liniei cercului se așază scăunele, corespunzător numărului de copii care participă la joc. La comanda de începere a jocului, „broaștele" încep să sară, iar „barza" se apropie încet de „baltă", în timp ce educatoarea le spune copiilor:

Barza cea înaltă
E în zbor spre baltă.
La mal să sărim,
De ea să fugim!

După ultimul cuvînt, „broaștele" se suie pe scăunele. Dacă „barza" reușește să prindă un copil care nu s-a urcat pe scăunel, îl duce la „cuibul" ei, marcat printr-un cerc, în apropierea „lacului", apoi pleacă de la „cuib" imitînd zborul, iar educatoarea strigă:

Barza e-n copac
Bîldîbîc în lac!

Atunci „broaștele" fac o săritură în adîncime de pe scăunele în interiorul cercului.

Jocul continuă pînă ce „barza" reușește să prindă mai multe „broaște", apoi se schimbă rolurile.

BARZA ŞI BROSCUŢELE

Pe terenul de joc se delimitează un spaţiu care reprezintă „lacul" unde stau copiii care îndeplinesc rolul de „broaşte", iar unul dintre ei îndeplineşte rolul de „barză". „Barza" stă la cîţiva metri de „lac".

La începerea jocului, educatoarea recită versurile :

O broscuţă mititică
S-a suit pe-o pietricică
Şi-deacolo, cu glas tare
Ea strigă în gura mare :
— Oac, oac, oac,
Oac, oac, oac !

Copiii sar ca „broscuţele", strigînd cu toţii : Oac, oac, oac, oac, oac !

Jocul continuă cu versurile următoare :

Bine e să ieşi din lac,
Să te poţi juca pe plac,
Iar o barză, de-i zări,
Tuşti, în lac, tu vei sări :
Oac, oac, oac,
Oac, oac, oac !

La sfîrşitul versurilor, copiii se deplasează cu sărituri ca broaştele (în patru labe) pe „malul lacului" (linia cercului).

Dacă „broscuţele" se depărtează de „lac" sînt urmărite de „barză", care aleargă după ele să le prindă. Prima „broscuţă" prinsă schimbă rolul cu „barza". Jocul continuă astfel, schimbînd rolurile între ei pe rînd.

BARZA NE PÎNDEŞTE !

Copiii îndeplinesc rolul de „broscuţe" şi stau pe circumferinţa unui cerc desenat pe sol, care reprezintă „malul lacului".

Un copil, ales de educatoare, este „barza". El stă într-un picior, ceva mai departe de „broscuţe" şi le priveşte.

În timp ce acestea stau pe „malul lacului" cîntă (fig. 82) :

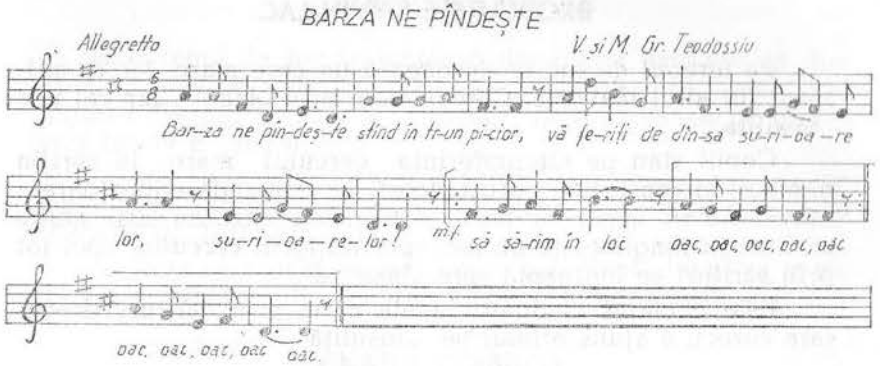


Fig. 82

Vine, vine barza !
Să fugim surate,
Că de nu ne-a prins !
Să sărim în lac,
Oac ! oac ! oac !

Barza are ciocul
Lung şi ascuţit ;
Şi cu el ne-apucă
Cînd nici n-am gîndit.
Să sărim în lac,
Oac ! oac ! oac !

La cuvintele educatoarei : „Vine, vine barza !" „barza" se repede spre „lac" să prindă una sau mai multe „broscuţe". Acestea ca să scape sar în „lac". După ce au scăpat de barză „broscuţele" cîntă :

De vrăjmaşa barză
Tefere-am scăpat,
Bine ne mai pare,
Că nu ne-a păpat !
Să sărim în lac,
Oac ! oac ! oac !

Jocul continuă pînă cînd „barza" reuşeşte să prindă cît mai multe „broscuţe".

BROSCUȚELE SAR ÎN LAC

Pe terenul de joc se desenează un cerc mare, iar în mijlocul lui altul mai mic. Cercul mare este „lacul", iar cel mic „insulița".

Copiii stau pe circumferința cercului mare în sprijin ghemuit și reprezintă „broscuțele". La comanda educatoarei: „Broscuțelor, săriți în lac!" toți copiii execută mai multe sărituri în lungime, de pe loc, spre mijlocul cercului, apoi tot prin sărituri se îndreaptă spre „insuliță".

Este declarat cîștigător acela care, prin sărituri executate corect, a ajuns primul pe „insuliță".

VARIANTĂ

Terenul se marchează ca și în jocul precedent, iar copiii („broscuțele") sînt așezați la o distanță mai mare de cerc, formînd grupuri alcătuite fiecare din cîte 6 copii numărați de la 1—6. La comanda educatoarei, aceia care au numerele 1 pornesc sărind ca „broscuțele". După ce ajung pe „insuliță" toți spun de 3 ori: „Oac, oac, oac!", după care pornesc imediat cei cu numărul 2 ș.a.m.d.

Jocul se poate repeta de mai multe ori, în funcție de aprecierea educatoarei.

LUPUL LA STÎNĂ

Pentru desfășurarea acestui joc terenul se amenajează astfel:

Într-un colț se desenează un cerc mic, „vizuina lupului", în mijlocul terenului de joc se desenează un dreptunghi mare, „stîna", pe marginea căreia se trasează un șanț prin două linii paralele cu laturile mari ale dreptunghiului, restul terenului reprezintă „pășunea" unde stă „păstorul".

Copiii îndeplinesc rolul de „oi" și se deplasează pe teren în jurul „păstorului".

Cînd acesta strigă: „Vine lupul!" „oile" sar peste șanț să vină la „stînă" ca să nu fie prinse de „lup". „Oile" prinse sînt duse în „vizuina lupului".

Jocul se termină cînd au fost prinse jumătate din numărul „oilor".

LUPUL ÎN ȘANȚ

Pe terenul de joc se trasează două linii paralele, la distanță de 40—50 cm, acesta este „șanțul". În „șanț" stă „lupul". Ceilalți copii sînt „caprele" care se așază pe o singură latură a „șanțului".

La comanda educatoarei „caprele" sar de pe o parte pe cealaltă a „șanțului" iar „lupul" încearcă să le prindă și să le aducă în „bîrlogul" lui.

Săritura se repetă de mai multe ori. Cînd „lupul" a prins cel puțin jumătate din „capre" jocul se termină.

VÎNATUL CERBILOR

Copiii, care reprezintă „cerbii", sînt așezați într-un spațiu delimitat vizibil pe sol — „pădurea". În partea opusă a terenului de joc se desenează un cerc mic, acesta fiind „poiana". Între „pădure" și „poiană" se marchează, prin două linii paralele, la o distanță de 50 cm una de alta, un „rîu". În apropierea „rîului" se mai marchează un loc ce reprezintă „cabana vînătorului". Rolul de vînător poate fi îndeplinit de educatoare sau de un copil mai vioi. La comanda de începere a jocului dată de educatoare, „cerbii" aleargă din „pădure" spre „poiană", fiind obligați să execute o săritură în lungime cu elan peste rîu. Cei care reușesc să sară sînt liberi să meargă în „poiană", iar cei care nu pot sări sînt prinși de „vînător" și duși în „cabana" lui.

Jocul se poate relua de mai multe ori.

LĂCUSTELE

Efectivul grupei este împărțit în trei echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, înapoia liniei de plecare. Înaintea fiecărei echipe se desenează cîteva cercuri la distanțe diferite (10—20—30 cm) unul de celălalt. Copiii reprezintă „lăcustele" și stau cu brațele întinse înainte. La comanda de începere a jocului, ele sar din cerc în cerc pe ambele picioare. Dacă unul greșește continuă cursa, sărind într-un picior. Dacă și de data aceasta greșește este scos din joc.

În final este declarată cîștigătoare echipa care a terminat prima și ai cărei componenți au comis cele mai puține greșeli.

ZBOARA COCORII

Copiii sînt împărțiți în mai multe echipe, egale ca număr (5—7 componenți), așezate în formație de cocor.

Cel din față, din partea stîngă, duce piciorul stîng înapoi îndoit, fiind apucat la nivelul gleznei de cel din spatele lui (el nu poate sări decît pe piciorul drept); cel din dreapta are piciorul drept îndoit, pe care și-l ține cu mîna tot de gleznă (el nu poate să sară decît pe piciorul stîng). Brațul liber îl ține lateral, imitînd zborul cocorului.

Copiii stau într-un picior pînă aud semnalul educatoarei stabilit dinainte. Ei se deplasează cu sărituri pe un picior pînă la un punct fixat dinainte.

Jocul se reia de mai multe ori, fiind declarată învingătoare echipa ai cărei componenți au realizat toate zborurile corecte, fără opriri pe parcurs.

DE PE O MOVILIȚĂ PE ALTA

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, înapoia liniei de plecare, ei au rolul de „broscuțe". Restul terenului de joc, dincolo de linia de plecare, reprezintă „mlaștina" pe care, din loc în loc, la distanțe mici se desenează 8—10 cercuri, „movilițele", repartizate de o parte și de alta a fiecărei echipe (fig. 83).

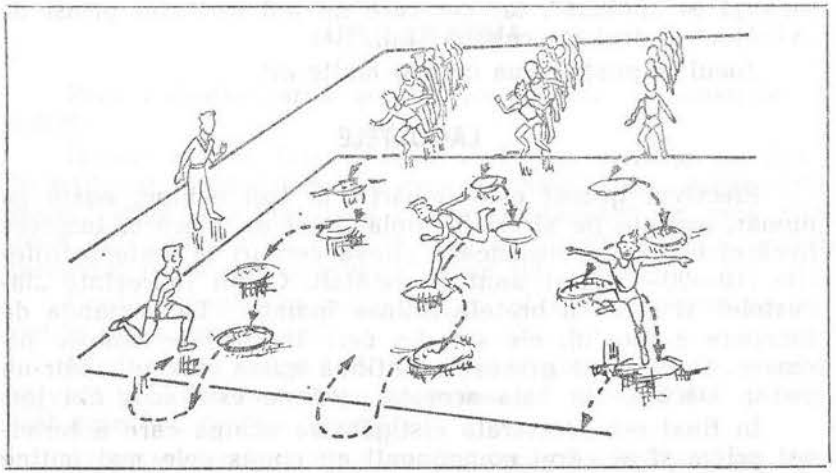


Fig. 83

La comanda educatoarei, primii din fiecare echipă sar pe prima „movilița", apoi pe celelalte ș.a.m.d. (nu au voie să sară între cercuri). După ce au sărit pe toate „movilițele", revin la linia de plecare, îi ating pe următorii, care continuă jocul. În cazul în care unii cad în „mlaștină", sînt obligați să rămînă acolo pînă la sfîrșitul jocului.

SARI ÎN CERCURI!

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, înapoia liniei de plecare. Înaintea echipelor se plasează cîte 4 cercuri, în linie dreaptă sau în zigzag.

La comanda educatoarei, primii sar din cerc în cerc pînă ajung la ultimul, se întorc în alergare, îi ating pe următorii, apoi se așază la coada șirurilor.

Cîștigă echipa care termină mai repede.

CELE ZECE SALTURI

Colectivul este așezat pe o linie, înapoia liniei de plecare. La comanda educatoarei, pornesc în sărituri pe ambele picioare. În timp ce ea numără pînă la 10, ei execută cîte o săritură pe fiecare număr.

La 10 se opresc, iar copilul care s-a depărtat cel mai mult de linia de plecare este declarat cîștigător.

VULPEA-N VIZUINĂ

Pe terenul de joc se desenează un cerc cu diametrul de 2—3 m, în funcție de numărul copiilor. În mijlocul cercului se plasează un copil care îndeplinește rolul de „vulpe", iar cercul reprezintă „vizuina". Copiii stau în afara cercului. Pentru începerea jocului, conducătorul spune: „Vulpea iese din vizuină!". Atunci ea se ridică din șezînd în stînd într-un picior și se deplasează încercînd să atingă un copil care se apropie de „vizuină". Copiii se apropie de cerc unii chiar calcă linia cercului. Dacă „vulpea" lovește un copil în timp ce stă într-un picior, acesta este dus în „vizuină". În cazul în care „vulpea" pune și al doilea picior pe sol este scoasă din „vizuină" și se alege altă „vulpe".

VULPEA ȘCHIOAPĂ

Copiii sînt dispuși în formație de cerc și stau într-un picior. În aceeași poziție, în mijlocul cercului, stă un copil care are rol de „vulpe șchioapă".

La începerea jocului, copiii din cerc scandează :

Vulpe șchioapă,
Vulpe șchioapă,
Un'ți-e coada,
Ori ești bearcă ?

La cuvîntul „bearcă", „vulpea" într-un picior caută să-l atingă pe unul dintre copii. Aceștia ies din cerc și se deplasează prin sărituri într-un picior, ferindu-se astfel de „vulpe".

Dacă „vulpea" atinge un copil fără să pună piciorul pe sol acela devine „vulpe". În cazul în care „vulpea" nu reușește să lovească un copil, iar cel urmărit sau alt copil pune și al doilea picior pe sol, devine „vulpe" și jocul continuă.

LUPTA COCOȘILOR

Copiii sînt așezați pe două linii, față în față, cu brațele îndoite, mîinile la piept și stau într-un picior. Ei sînt „cocoșii". După comanda de începere a jocului, prin sărituri pe un picior înainte și înapoi se izbesc scurt cu umărul, urmărind fiecare dezechilibrarea partenerului. Învingători sînt declarați acei „cocoși" care în tot timpul luptei reușesc să nu atingă solul și cu celălalt picior (fig. 84).

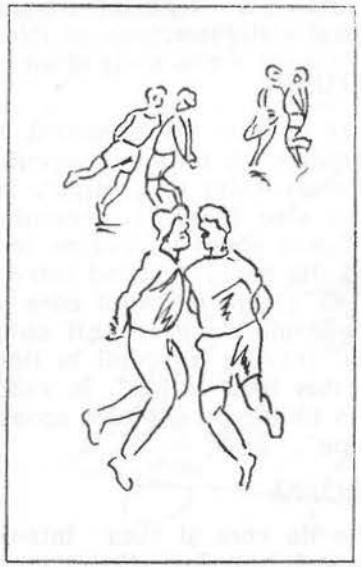


Fig. 84

SĂRIȚI PESTE BENZI !

Efectivul grupei este împărțit în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri. Înaintea fiecărei echipe, la cîțiva metri, se desenează cîte un cerc, în care se pune un număr de benzi corespunzător cu cel al jucătorilor.

La comanda educatoarei, primii din fiecare echipă aleargă, iau o bandă din cerc,

se întorc la linia de plecare și împreună cu următorul copil așază banda în așa fel ca ceilalți jucători să sară peste ea. Al treilea din fiecare echipă repetă acțiunile primului împreună cu al patrulea și astfel jocul continuă. După ce au executat trec la coada șirurilor de unde au plecat. Ultimul din fiecare echipă trebuie să se lege cruciș cu banda.

În final cîștigă echipa al cărei ultim jucător își leagă mai repede benzile încrucișate.

SARE BĂȚUL

Copiii sînt împărțiți în două (sau mai multe) echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri la interval de 1 m. Înaintea fiecărei echipe se plasează cîte 2 copii care stau cu fața spre șiruri și țin un baston de capete orizontal, la nivelul genunchilor.

La comanda de începere a jocului cei 2 pornesc spre șiruri, obligîndu-i pe toți copiii să sară peste baston. După ce a sărit și ultimul, primul din echipă face pereche cu unul din cei 2, iar cel de-al doilea se așază în capătul șirului și astfel continuă jocul pînă ce primul ajunge din nou în capătul șirului. Cîștigă echipa care termină prima.

GURGULEMUL

Copiii sînt împărțiți în două-trei echipe, egale ca număr, așezați pe șiruri înapoia liniei de plecare. Înaintea fiecărei echipe se face un mușuroi de pămînt, în vîrful căruia se înfige un steguleț.

Toți trebuie să sară pe rînd peste gurgulem. Acela care a sărit cel mai sus peste gurgulem este declarat cîștigător.

LUNILE

Colectivul este dispus pe o linie, înapoia liniei de plecare. Înaintea lor se fixează două șipci lungi de 1 m. Din 6 în 6 cm se scriu de jos în sus lunile anului, iar în dreptul fiecăreia se bate cîte un cui. Șipcile se înfig în pămînt la 2 m depărtare una de cealaltă. Pe cuiele din dreptul lunii ianuarie se fixează o sfoară, peste care vor sări toți copiii. După ce au trecut toți sfoara se ridică din 6 în 6 cm. Acela care atinge sfoara este eliminat din joc. Copilul care a sărit peste cel mai mare număr de luni este declarat cîștigător.

UNDIȚA

Copiii sînt așezați cîte doi, față în față, răspîndiți pe terenul de joc, astfel, încît să nu se stinghereasсă unii pe alții. În fiecare pereche unul are rol de „pescar" și celălalt de „pește". „Pescarul" ține în mînă o sfoară mai lungă care are la capăt un săculeț, aceasta fiind „undița".

La comanda educatoarei: „Prindeți peștele!", „pescarii" învîrtesc sfoara cu săculețul, încercînd să atingă picioarele perechii lor. Acesta ca să nu fie atins trebuie să sară cît mai sus. Dacă „undița" (săculețul) atinge picioarele copilului („peștele") cei 2 schimbă rolurile între ei și jocul continuă.

PUNE PICIORUL PE UNDIȚĂ

Toți copiii stau pe circumferința unui cerc pe sol. Educatoarea învîrtește „undița" (care este confecționată ca la jocul precedent) pe jos, în dreptul picioarelor.

Aceștia trebuie să fie atenți la deplasarea „undiței" ca la momentul potrivit, cînd ajunge în dreptul lor, să sară cu ambele picioare pe ea.

Copilul care a reușit să sară pe undiță și să-i întrerupă deplasarea este cîștigător. Jocul continuă pînă ce 3 copii reușesc să sară pe undiță.

CERCUL ZBURĂTOR

Colectivul este organizat ca la jocul anterior, în stînd depărtat. Un copil stă în mijlocul cercului și ține în mînă o sfoară lungă, la capătul căreia este legat un săculeț cu grăunțe. El învîrtește acest săculeț, trecîndu-l pe sub picioarele copiilor, iar ei trebuie să sară pentru a nu fi atinși. Acela care este atins iese din joc. Copilul (sau copiii) care rămîne ultimul în joc este declarat cîștigător (fig. 85).

MOTOTOLUL

Toți copiii sînt dispuși în formație de cerc, la distanță de o lungime de brațe între ei, iar în mijloc stă conducătorul jocului, care are în mînă o sfoară groasă, cu un ghemotoc de cîrpe legat la capăt, „mototolul".

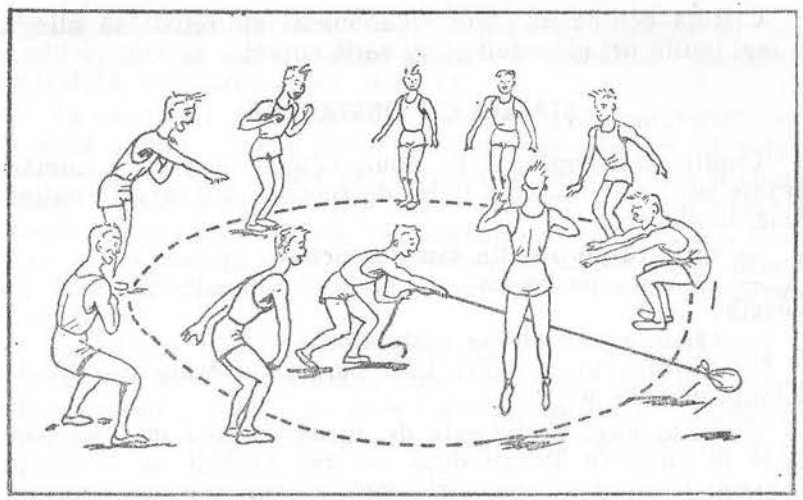


Fig. 85

Conducătorul jocului spune:

„Mototolul mare,
Mototolul mic,
Cine-o cade
Face lip!"

Conducătorul învîrtește sfoara cu „mototolul" în așa fel încît să treacă pe sub picioarele copiilor, iar ei trebuie să sară cînd „mototolul" ajunge la picioarele lor. Acela care este lovit iese din joc și jocul continuă. Ultimul care rămîne nelovit devine conducător și jocul reîncepe.

ATINGE, ATINGE!

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, înapoia liniei de plecare.

Înaintea lor la aproximativ 3 m, se fixează cîte un suport format din două brațe legate între ele cu un șnur, pe care se pun mai mulți clopoței.

Educatoarea strigă numele cîte unui copil, în ordinea în care sînt așezați, alternativ din fiecare echipă. Cei strigați aleargă spre suport și sar în înălțime, căutînd să atingă clopoțeii.

Cîştigă echipa ai cărei componenţi au reuşit să atingă de mai multe ori clopoţeii şi au sărit corect.

ŞTAFETA CU OBSTACOLE

Copiii sînt împărţiţi în două echipe, egale ca număr, aşezate pe şiruri, înapoia liniei de plecare. Parcursul conţine următoarele probe :

— săritură pe o cutie sau o bancă ;

— cătărare pe bancă şi săritură în adîncime de pe aceasta ;

— săritură în înălţime peste sfoară ;

— săritura peste două linii paralele trasate pe sol, la distanţă de 0,50 m.

Distanţa între probe este de aproximativ 2 m şi se parcurge în alergare. Primii după ce trec probele se întorc în alergare, îi ating pe următorii, apoi se aşază la coada şirurilor.

Pentru fiecare săritură corect executată, copiii primesc 1 punct. Echipa care obţine cel mai mare punctaj la sfîrşit este cîştigătoare.

POŞTAŞII

Copiii sînt împărţiţi în două echipe, egale ca număr şi fiecare are cîte o scrisoare în mînă. Înaintea fiecărei echipe pe distanţa de 6—8 m se plasează cîte 3 obstacole, la distanţe egale, cu o înălţime de 20—25 cm. La 1 m de la ultimul obstacol se marchează pentru fiecare grupă locul unde se depun scrisorile. Toţi copii sînt „poştaşi".

La semnalul de începere, pornesc primii „poştaşi" din fiecare echipă ca să depună scrisorile. Pe parcurs ei trebuie să sară peste obstacole, depun scrisorile, apoi revin şi se aşază la coada şirurilor. Cel care nu reuşeşte să sară peste un obstacol rămîne cu scrisoarea în mînă şi trece la coada şirului.

La sfîrşit este declarată cîştigătoare echipa ai cărei „poştaşi" au depus cele mai multe scrisori.

FLORILE

Copiii, „florile", stau pe scăunele, pe mai multe linii (sau în semicerc). În faţa lor stă un copil care are rolul de „vînzător", iar la cîţiva metri de ei stau 2 copii, „cumpărătorii".

„Vînzătorul" împreună cu educatoarea dau nume de flori copiilor, fără să audă „cumpărătorii", de exemplu : albăstrea, panseluţă, trandafir, nufăr, lalea etc.

La semnalul de începere a jocului, „cumpărătorii" vin pe rînd sărind într-un picior pînă în faţa copiilor, îl salută pe „vînzător" şi îl roagă să le vîndă o floare căreia îi spune numele. Dacă „cumpărătorul" cere o floare al cărei nume îl poartă vreun copil, acesta, la îndemnul „vînzătorului", trece înapoia „cumpărătorului" ; al doilea „cumpărător" procedează la fel şi jocul continuă, pînă ce sînt cumpărate toate florile.

La sfîrşitul jocului, cei 2 „cumpărători" se aşază faţă în faţă, avînd între ei trasată o linie. În spatele lor se prind de mijloc copiii, „flori" pe care au reuşit să le cumpere.

Cîştigă echipa care reuşeşte s-o tragă pe cealaltă peste linie.

GÎRLA

Pe terenul de joc se trasează două linii paralele, spaţiul dintre ele reprezentînd „gîrla". Copiii trebuie să sară peste „gîrlă". La început distanţa dintre cele două linii (gîrla) este mai mică, apoi pe măsura trecerii „gîrlei" de către toţi copiii, distanţa se măreşte treptat.

Trecera gîrlei se face prin săritură pe un picior fără elan, sau prin săritura cu prăjina. Dacă un copil cade între linii (adică în apă), în timpul săriturii, este scos din joc.

SOARELE ŞI PLOAIA

Copiii sînt dispuşi în formaţie de cerc şi o imită pe educatoare, care stă în mijlocul acestuia şi execută următoarele mişcări :

— bătaia palmelor, la început rar, apoi din ce în ce mai repede ;

— bătaia palmelor, odată cu lovirea solului cu picioarele ;

— bătaia palmelor deasupra genunchilor, simultan cu lovirea solului cu picioarele ;

— încrucişarea braţelor, imitînd vîjîitul vîntului ;

— ducerea braţelor la spate, odată cu o uşoară săritură ; ghemuire cu sprijinirea braţelor înainte pe sol ; lovirea so-

lului cu vîrfurile degetelor, imitînd ritmul ploii şi spunînd în acelaşi timp : „Plouă, plouă, plouă" ; ridicare în stînd cu ducerea braţelor sus, strigînd : „A ieşit soarele ! Ura !"

CINE SARE MAI DEPARTE ?

Copiii sînt împărţiţi în două echipe, egale ca număr, aşezate pe şiruri, înapoia liniei de plecare.

La comanda educatoarei, primii din fiecare echipă execută o săritură în lungime de pe loc. Educatoarea marchează locul pînă unde a sărit fiecare, apoi se întorc şi se aşază la coada şirurilor. Următorii execută aceeaşi săritură de la semnul marcat de educatoare, după ce au sărit primii. Jocul continuă în felul acesta pînă cînd sar toţi. Echipa ai cărei componenţi au realizat în final cea mai mare distanţă de la linia de plecare este declarată cîştigătoare.

SARI !

Copiii sînt împărţiţi în două echipe, egale ca număr, aşezate pe şiruri, înapoia liniei de plecare. Înaintea fiecărei echipe se desenează cîte 3 cercuri, la distanţe egale. Trebuie să se treacă următoarele probe :

— săritură în lungime de pe loc, dintr-un cerc în celălalt ;

— săritură într-un picior şi cu picioarele depărtate într-un cerc ;

— săritură peste coardă, de pe un picior pe celălalt.

După ce trec aceste probe se aşază la coada şirurilor.

Copiii care greşesc o probă trebuie să o repete pentru a putea trece la următoarea.

Cei care au executat corect primesc 1 punct.

Cîştigă echipa care la sfîrşit totalizează cele mai multe puncte.

ŞTAFETA CU OBSTACOLE

Copiii sînt împărţiţi în două echipe, egale ca număr, aşezate pe şiruri, înapoia liniei de plecare.

Înaintea echipelor, pe traseu, se pun cîte 2 coşuleţe din material plastic, iar pe acestea se sprijină cîte un baston de gimnastică. Distanţa dintre obstacole este de 2 m.

La comanda educatoarei de începere a jocului, primii din fiecare echipă pornesc în alergare şi sar peste baston, se întorc în alergare îi ating pe următorii pe umăr ş.a.m.d.

Jocul se poate desfăşura şi pe perechi, ţinîndu-se de mînă pe parcursul traseului. În acest caz mai adăugăm un coşuleţ şi un baston, deci vor fi 3 coşuleţe cu 2 bastoane sprijinite pe ele. Cîştigă echipa care termină prima şi parcurge corect traseul (fără să doboare bastoanele).

ŞTAFETA COMBINATĂ

Colectivul este organizat ca la jocul precedent. Ştafeta constă din parcurgerea următorului traseu :

— săritură într-un picior pînă la un anumit semn ;

— mers pe banca de gimnastică ;

— săritură în adîncime de pe bancă.

Fiecare după ce parcurge traseul îl atinge pe următorul, apoi se aşază la coada şirului. Cîştigă echipa al cărei ultim component termină primul traseul.

CURSA CU OBSTACOLE

Efectivul grupei este organizat ca la jocul anterior. O echipă are 10—16 copii. Din fiecare se aleg cîte 7 care sînt aşezaţi astfel :

a) 2 stau faţă în faţă, cu braţele întinse, ţinîndu-se de mîini ;

b) 3 stau unul în spatele celuilalt, cu picioarele depărtate (formînd un tunel) ;

c) 2 copii stau unul în spatele celuilalt, la distanţă de 1 m între ei.

La comanda educatoarei, primii din fiecare echipă parcurg următorul traseu : aleargă, intră între braţele primilor 2 şi sar o dată ca mingea, trec prin tunel în sprijin pe genunchi, aleargă în zigzag printre ultimii 2, sar de cîteva ori într-un picior, apoi se întorc, în alergare, îi ating pe următorii şi se aşază la coada şirurilor. Cîştigă echipa care a trecut corect toate obstacolele şi a terminat prima.

PRINDE-MĂ DACĂ POȚI

Pe terenul de joc sînt folosite mai multe aparate, peste care se pot executa sărituri sau treceri pe sub ele (frînghii, stachete, lăzi de gimnastică etc.). Copiii sînt răspîndiți pe tot terenul, iar unul, stabilit de educatoare, are rolul de „urmăritor".

La comanda dată „urmăritorul" aleargă după copii, iar ei pentru a scăpa de el trebuie să sară peste un obstacol sau să treacă pe dedesubt.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebire că trecerea se poate face peste sau pe sub un obstacol viu, format din copii așezați pe teren în sprijin pe genunchi, pe sub tunel format de brațe etc.

SĂRITURA PESTE BĂȚ

Fecare copil are cîte un băț pe care îl ține cu mîinile de capete și încearcă să sară peste el.

Cîștigă acela care sare de mai multe ori „fără greșeală", într-un timp stabilit.

ȘOTRON

Copiii sînt împărțiți în mai multe echipe și fiecare își așteaptă rîndul în picioare sau stînd pe scăunel. Primii, de pe linia de începere, aruncă o piatră sau un ciob de sticlă în prima căsuță și sar într-un picior din căsuță în căsuță pînă la ultima unde au voie să se odihnească pe ambele picioare.

Se întorc la fel pînă la prima căsuță, iau piatra și ies din șotron.

În căsuțele 4—5, 7—8 sau 3—4, 5—6 se poate sări pe amîndouă picioarele deodată, cu piciorul stîng în căsuța din stînga, iar cu dreptul în căsuța din dreapta.

Proba a doua constă dintr-o săritură pe ambele picioare din căsuță în căsuță, ținînd mîna întinsă în față cu palma în sus, iar piatra (sau ciobul de sticlă) fiind sprijinită pe degetul arătător și mijlociu (fig. 86).

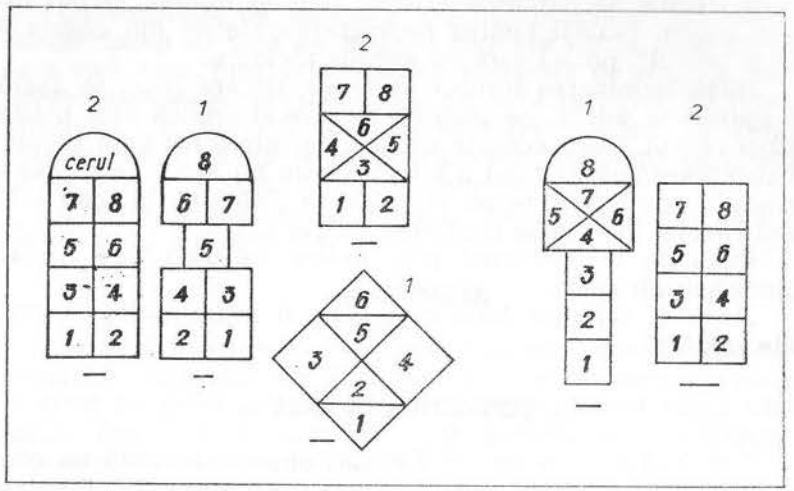


Fig. 86

VARIANTĂ

În acest șotron se sare concomitent cu un picior în casuța 4 și cu celălalt în 5, apoi se continuă cu sărituri într-un picior în celelalte căsuțe — 6, 7, 8 și 9.

Din căsuța 9 se sare în afara șotronului printr-o săritură la alegere

ȘOTRONUL SAU CERUL

Copiii stau pe scăunele, grupați cîte 6—8. Înaintea fiecărui grup este desenat un șotron dreptunghiular, împărțit în 8—9 căsuțe, numerotate de la 1—9. Copiii trebuie să treacă mai multe probe.

— Prima probă: fiecare copil are cîte o piatră plată pe care o așază pe vîrful pantofului drept și încearcă să pășească ușor dintr-o căsuță în alta, avînd voie să apropie piciorul stîng de cel drept.

— A doua probă: piatra se așază înaintea primei căsuțe, apoi este împinsă cu vîrful piciorului din căsuță în căsuță, prin sărituri, fără să se oprească pe ambele picioare, lucru permis numai în ultima căsuță.

— A treia probă: piatra trebuie aruncată pe rînd, în toate căsuțele, în ordine de la 1—9. După fiecare aruncare,

copiii trebuie să parcurgă drumul (dus şi întors), sărind într-un picior. Numai pentru recuperarea pietrei din căsuţa 8 sau 9, „cerul", pot să sară pe ambele picioare.

După terminarea tuturor probelor, fiecare copil se aşază cu spatele la şotron, pe linia de plecare şi aruncă uşor piatra într-o căsuţă. Dacă aceasta a căzut în interiorul unei căsuţe, el şi-o înseamnă ca fiind a lui şi nimeni nu are voie să calce în ea. În cazul în care nu reuşeşte să ţintească în interiorul unei căsuţe, jocul este continuat de ceilalţi.

Căsuţele se înseamnă prin desenarea unei flori, inimi, frunze sau alt semn.

Jocul se termină după ce au trecut toţi copiii prin probele stabilite.

ŞOTRONUL ÎN RAZE

Copiii stau pe scăunele. În faţa lor se desenează un cerc mare, de la care pornesc 8—10 raze, fiecare avînd o lungime aproximativ de 2—2,50 m (fig. 87).

La capătul acestor raze este plasat cîte un copil. Înaintea piciorului drept, fiecare are o bucăţică de sticlă mică, plată. La comanda educatoarei, aceştia pornesc cu sărituri pe piciorul drept, căutînd să împingă bucăţica de sticlă spre cerc. Cei care ajung primii în cerc aşteaptă să sosească şi ceilalţi şi abia după aceea au voie să lase şi celălalt picior jos. La întoarcere pornesc cu sărituri pe piciorul stîng. În momentul în care ajung la capătul razelor, transmit bucăţica de sticlă următorilor. Este considerat cîştigător acela care împinge bucăţica de sticlă drept pe linie, fără să lase pe parcurs şi piciorul celălalt jos.

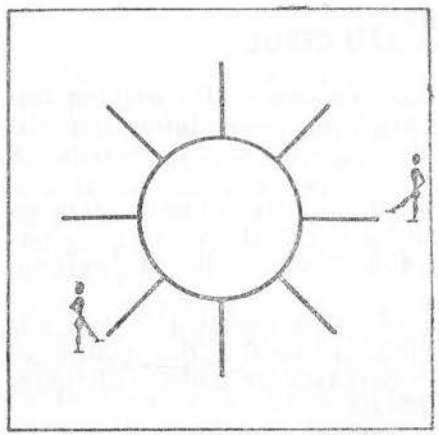


Fig. 87

VARIANTĂ

Pe sol se desenează un cerc cu 4 raze. Copiii sînt împărţiţi în patru echipe, fiecare fiind formată din cîte 3—4 copii, plasate în capătul razelor.

La comanda de începere a jocului, primii din fiecare echipă încep să sară pe ambele picioare de la linia de plecare spre cerc, purtînd o pietricică aşezată pe cap. La terminarea parcursului se ghemuiesc pe linia cercului, îşi fixează pietricica pe piciorul drept şi se întorc păşind cu dreptul înainte, atenţi să nu le cadă pietricica jos. După ce îi ating pe următorii se aşază la coada şirurilor.

Cîştigă echipa care a terminat mai repede jocul fără penalizări (nu a scăpat pietricica).

SĂPTĂMÎNA

Şi pentru acest şotron sînt valabile aceleaşi probe şi reguli de joc indicate în cele precedente. Jocul prezentat îi ajută pe copii să înveţe sub o formă plăcută zilele săptămînii. După ce au terminat toate probele sînt obligaţi să repete zilele săptămînii (fig. 88).

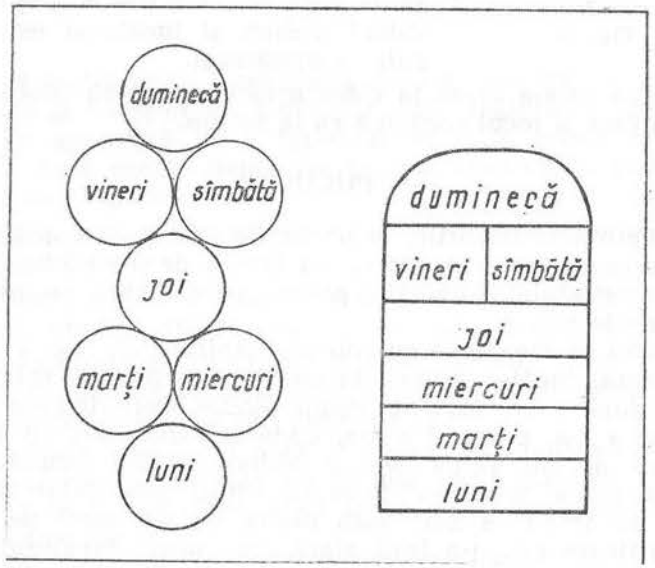


Fig. 88

DE-A CLASELE

Acest joc se poate desfăşura între 2 sau cel mult 3 copii. Terenul de joc arată ca în figura 89.

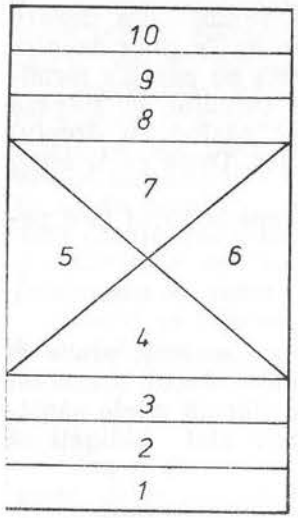


Fig. 89

O clasă se poate lua dacă din dreptul liniei se aruncă o piatră lată (sau un ciob de sticlă) în primul spațiu (sau clasa I) și cu vîrful piciorului drept este lovită astfel încît să treacă prin focarele mici. Cînd se ajunge la clasa a 3-a se face o schimbare a poziției picioarelor prin săritură — unul în clasa a 4-a, iar celălalt în clasa a 7-a, trecînd în clasele a 5-a și a 6-a cu fața spre clasele a 8-a, a 9-a și a 10-a, apoi se aruncă piatra tot din stînd într-un picior, spre clasa a 8-a ș.a.m.d. Orice călcare cu piciorul în apă, adică a liniilor despărțitoare, oprirea pietrei pe una din aceste linii sau scoaterea pietrei în afară pe altă parte decît prin laturile A și B se consideră greșeli și jucătorul este înlocuit cu următorul.

După ce s-a ajuns la clasa a 10-a se repetă mișcările în sens invers și jocul continuă ca la șotron.

PLICUL

Copiii sînt împărțiți în grupe de cîte 3—4 copii. Pe sol se desenează un plic pătrat, cu latura de 1—1,5 m. Diagonalele pătratului formează patru „case", care se numerotează de la 1 la 4.

Jocul se aseamănă cu șotronul (spiriduşul) (fig. 90).

Primul jucător aruncă în căsuța 1 o piatră rotundă și plată, după care, fără să atingă liniile, sare într-un picior în casa a 2-a, a 3-a și a 4-a, unde se odihnește, cu ambele picioare pe sol. După ce s-a odihnit cîteva secunde, sare într-un picior în „casa" 1 și cu vîrful pantofului împinge piatra în „casa" a 2-a. Dacă piatra nu s-a oprit pe liniile despărțitoare sau n-a ieșit afară din plic, jucătorul sare într-un picior, peste piatră, din „casa" a 2-a în a 3-a, apoi în a 4-a, unde se odihnește iar. Continuă apoi jocul, sărind într-un picior pînă în „casa" a 3-a, de unde împinge piatra în „casa" a 4-a. De aici sare în căsuța 1 unde se odihnește. După aceea reia jocul, sărind succesiv prin căsuțe, pînă la a 4-a, de unde împinge cu piciorul piatra afară din plic.

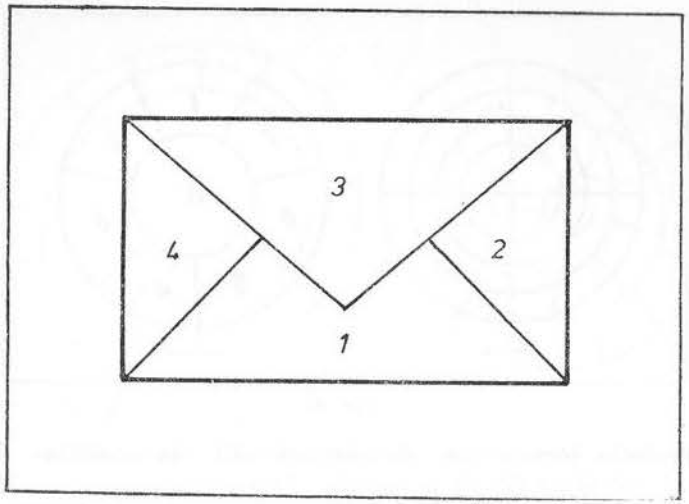


Fig. 90

Dacă în tot acest timp piatra nu s-a oprit pe liniile despărțitoare și n-a ieșit afară din plic, sau jucătorul nu a călcat liniile se apreciază că a terminat cu bine prima parte a jocului; dacă aceste reguli nu au fost respectate, jucătorul cedează locul următorului.

Pentru stabilirea cîștigătorului jocului se mai execută următoarele probe:

— deplasări prin toate căsuțele plicului cu piatra pe creștetul capului, fără să calce liniile sau să-i cadă piatra;

— deplasare prin sărituri într-un picior, prin casele plicului, ținînd piatra înapoia genunchiului cu piciorul îndoit, fără să calce liniile sau să-i cadă piatra;

— ultima probă la care trebuie să reușească este „oarba" și constă în deplasare în mers prin căsuțele plicului cu piatra în palmă și cu ochii închiși, fără să-i cadă piatra sau să calce liniile.

ȘOTRONUL CERCURILOR

Pe terenul de joc se desenează 4 cercuri concentrice, împărțite în 4 părți egale prin două linii perpendiculare una pe cealaltă.

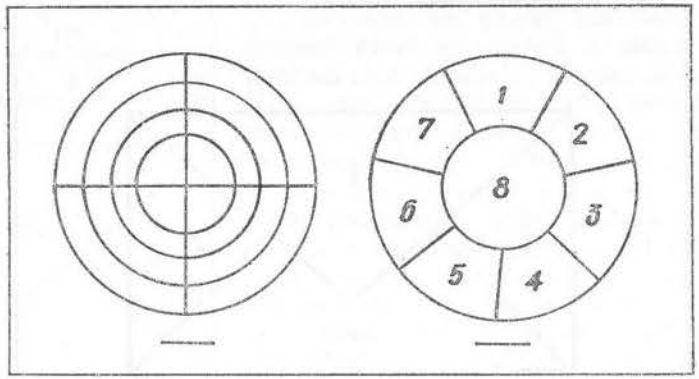


Fig. 91

Probele jocului se desfăşoară atît în spaţiile dintre cercuri, cît şi pe liniile perpendiculare.

Copiii sînt împărţiţi în patru echipe egale ca număr, aşezate înapoia liniei de plecare, fiecare echipă avînd cîte o bucată de sticlă.

Ei au de trecut următoarele probe :

— să arunce bucata de sticlă în prima despărţitură, apoi, ţinîndu-se cu o mînă de ureche, să sară într-un picior în prima căsuţă, să ia bucata de sticlă şi să revină la linia de plecare. La fel se procedează în căsuţele 2, 3 şi 4 ;

— să se deplaseze în mers obişnuit şi să se întoarcă, prin toate căsuţele, purtînd pe creştet bucata de sticlă ;

— să meargă în echilibru pe una din cele două linii perpendiculare, cu braţele lateral, aşezînd talpă lîngă talpă (cu vîrful unui picior în dreptul călcîiului celuilalt) ;

— să arunce bucata de sticlă şi să sară ca „vrăbiuţa" pe ambele picioare, din căsuţă în căsuţă, întorcîndu-se în acelaşi fel la linia de plecare (fig. 91).

Este declarată cîştigătoare echipa ai cărei componenţi au reuşit să treacă bine toate probele sau are cele mai puţine penalizări.

MELCUL

Jocul se desfăşoară pe un şotron în formă de melc simplu sau dublu (fig. 92).

Copiii trebuie să sară într-un picior prin căsuţele şotronului şi nu au voie să se oprească pe ambele picioare pentru

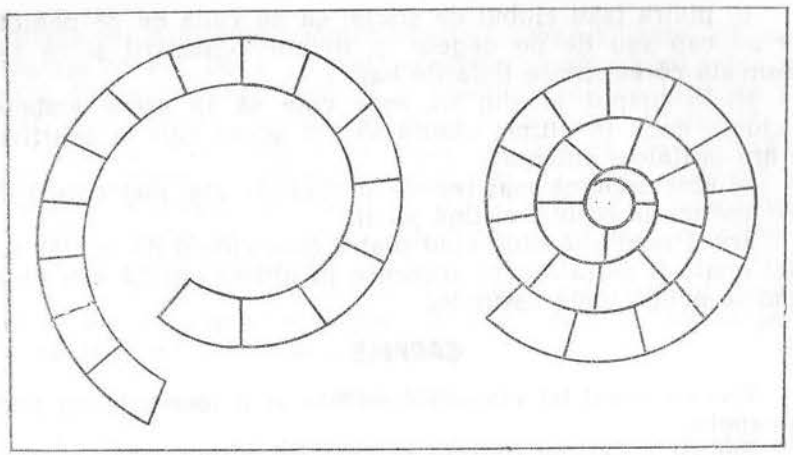


Fig. 92

a se odihni. Acela care trece corect prin toate căsuţele are dreptul să-şi aleagă una şi să-şi pună iniţialele.

Probele oricărui şotron (una sau mai multe) trebuie trecute pe rînd pentru a cuceri căsuţele.

După fiecare probă terminată, copilul trebuie să se întoarcă cu spatele la şotron şi să arunce piatra peste cap. Căsuţa în care a căzut piatra este a lui şi îşi desenează un semn ales (o stea, un steag, iniţialele numelui, linii întretăiate etc.) şi are dreptul să se odihnească în ea.

Ceilalţi jucători care urmează trebuie să sară peste căsuţa lui.

Dacă pe parcursul jocului un copil greşeşte, trece următorul. Dacă greşeşte şi el, primul care a greşit reia jocul de unde a comis greşeala.

Dacă sînt mai mulţi copii în joc, primul poate continua abea după ce a greşit şi ultimul pe parcursul probelor.

Pentru buna desfăşurare a jocului copiii trebuie să cunoască următoarele reguli :

a) să nu atingă cu piciorul o linie a şotronului cînd sar într-un picior sau pe amîndouă ;

b) piatra (sau ciobul de sticlă) aruncată trebuie să nu se oprească în altă căsuţă, pe linie sau în afara şotronului ;

c) piatra (sau ciobul de sticlă) să nu cadă de pe pantof, de pe cap sau de pe degete în timpul deplasării și să fie aruncată corect peste linia de bază ;

d) în timpul jocului nu este voie să se așeze ambele picioare decît în ultima căsuță sau în aceea care îi aparține și are inițialele numelui ;

e) cine termină mai repede probele fixate, mai corect și are mai multe căsuțe, cîștigă jocul.

Jocul continuă pînă cînd piatra (sau ciobul de sticlă) nu mai poate fi plasată prin aruncare în ultima căsuță sau pînă cînd se ocupă toate căsuțele.

ȘARPELE

Fiecare copil își răsucește batista și îi face cîte un nod la capete.

Pentru stabilirea ordinei în care vor urma se așază toți pe o linie dreaptă, trasată pe sol, se apleacă înainte și fiecare își aruncă batista printre picioare înapoi, peste cap, încercînd să o trimită cît mai departe. Cel care a aruncat-o cel mai departe este primul, urmînd ceilalți în ordine.

După aceasta fiecare copil desface nodurile batistei sale și o așază înfășurată în locul pe care trebuie să-l ocupe. Batistele sînt astfel dispuse la o depărtare între ele de 60—80 cm.

Primul sare într-un picior, pe rînd, peste batiste — dusîntors, apoi trece șerpuind printre batiste după care revine la locul de unde a plecat, se îndoaie mult înainte își ia batista cu dinții și o aruncă peste cap.

Dacă pune pe sol piciorul pe care trebuie de fapt să-l țină în aer, dacă atinge o altă batistă, dacă nu izbutește s-o arunce pe a lui peste cap — atunci trebuie să-și ducă batista ultima (la capătul liniei) și să reintre în joc, cînd îi va veni din nou rîndul. Ultimul este cel care pierde jocul și este obligat să treacă de trei ori, în alergare, printre două șiruri formate din cîștigători, care îl lovesc ușor cu batistele lor răsucite, însă fără noduri.

TAURUL FURIOS

În jurul unui pom se așază batiste, băști, fulare sau obiecte confecționate de copii. Toate acestea reprezentînd proprietatea „taurului". Un copil ales de educatoare are rol de „taur" și stă lîngă pom, de trunchiul căruia se ține cu o mînă și se învîrte. Jucătorii caută să reintre în posesia

obiectelor, așteptînd momentul cînd „taurul" este cît mai departe de ele. Dacă „taurul" reușește să atingă cu mîna pe unul dintre jucători, fără să o desprindă pe cealaltă de pe trunchiul pomului, atunci cel atins îi ia locul „taurului".

Cînd au fost luate toate obiectele fără ca „taurul" să fi atins pe cineva, acesta este scos și dus la „tîrg". „Taurul" se leagă cu o sfoară care se rupe ușor. La „tîrg", „cumpărătorii" îl întreabă pe jucătorul care are rolul de „vînzător" :

— Cît ceri pe taur ?

— O capră mică și 7 mari (numărul este stabilit de către jucători), răspunde acesta. „Taurul" este obligat să sară capra de cîte ori a cerut „vînzătorul".

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că atunci cînd „vînzătorul" este întrebat : Cît ceri pe „taur ?". I se răspunde : „O capră mică și 7 mari, ia-l dacă-l ajungi !". Apoi „taurul" aleargă pînă la marginea terenului de joc și dacă nu este prins se alege un alt „taur" prin numărătoare. Dacă reușește să-l prindă este obligat să sară capra de cîte ori cer copiii.

COARDA

Copiii sînt așezați în linie și stau cu coarda la spate, cu brațele ușor îndoite. Fiecare execută 5 sărituri, peste coardă învîrtită înainte, întîi cu piciorul stîng, apoi cu cel drept, pe loc, în ritm convenabil, apoi aleargă pînă la un semn stabilit dinainte (fig. 93).

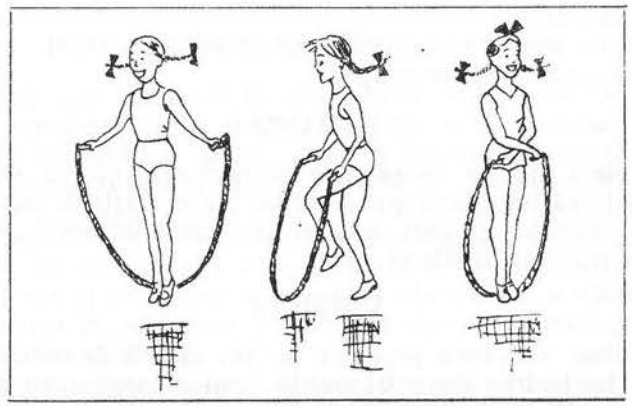


Fig. 93

În final este declarat cîştigător acela care a executat mai corect şi a ajuns primul la semn.

VARIANTĂ

Acelaşi joc, cu deosebire că săriturile pe loc se execută cu ambele picioare. Se mai pot executa şi sărituri mici intermediare pe loc, în timpul învîrtirii corzii şi chiar cu învîrtirea dublă a corzii.

SARI PESTE COARDĂ

Copiii sînt dispuşi în formaţie pe un şir, la distanţă de o lungime de braţ. Doi copii ţin o coardă întinsă aproape de sol pe care o balansează înainte şi înapoi.

La comanda dată de educatoare, copiii sar peste coardă fără să o atingă.

ZERO ŞI IEŞITA

Jocul se desfăşoară cu un număr egal de copii. Doi dintre ei învîrtesc coarda. Unul trece pe sub coardă fără să o atingă. Dacă o atinge, ia locul unuia dintre cei care învîrtesc coarda ; dacă reuşeşte să treacă fără să o atingă, atunci jocul continuă astfel : sare coarda o dată şi iese afară. Reintră, sare coarda de două ori şi iese. Cu fiecare nouă intrare execută cîte o săritură în plus. Cînd reuşeşte să execute numărul de sărituri stabilit dinainte, chiar dacă atinge coarda în jocul următor, are dreptul să continue fără să mai treacă la învîrtirea corzii.

Pentru angrenarea cît mai multor copii, jocul se poate organiza pe mai multe grupe.

VARIANTĂ

Acelaşi joc, cu deosebirea că jucătorii, cîte 2, se ţin de mînă şi intră împreună sub coardă, fac o săritură, ies repede de sub coardă, îşi dau drumul la mînă şi trec unul în dreapta, celălalt în stînga.

VARIANTĂ

Acelaşi joc, însă jucătorii se ţin cîte 3 de mîini şi sar coarda. La ieşirea de sub coardă unul aleargă spre dreapta, altul spre stînga şi al treilea înainte.

JOCURI PENTRU DEZVOLTAREA SIMŢULUI ECHILIBRULUI

LEII LA CIRC

Copiii sînt împărţiţi în două echipe, egale ca număr, aşezate pe şiruri, cu faţa la capătul cîte unei bănci de gimnastică. Pe fiecare bancă se pun cîte 3 cercuri, la distanţe egale unul de altul, ţinute vertical de 3 copii mai voinici.

La comanda educatoarei de începere a jocului, primii din fiecare echipă se urcă pe bancă şi se deplasează pe genunchi, încercînd să treacă prin cele 3 cercuri. Dacă reuşeşte să treacă prin toate, coboară, îi ating pe următorii cu mîna pe umăr, apoi trec la coada şirului. Toţi copiii trebuie să treacă prin cercuri.

Pentru stabilirea clasamentului echipelor se va lua în considerare care a parcurs distanţa mai repede şi a executat mai corect deplasarea.

SUNĂ DE TREI ORI

Copiii sînt împărţiţi în mai multe echipe, egale ca număr, aşezate pe şiruri. Înaintea fiecăreia se plasează cîte o bancă de gimnastică în lungime, cu un capăt spre copii ; la celălalt capăt se aşază cîte o măsuţă, iar pe aceasta un clopoţel. La comanda educatoarei de începere a jocului, primii din fiecare echipă se urcă pe bănci şi merg în echilibru pînă la capăt, se opresc, iau clopoţelul şi sună de 3 ori, apoi îl aşază la loc şi se întorc la locul de plecare pe acelaşi drum. La capăt sar în adîncime, îi ating pe umăr pe următorii, apoi trec la coada şirurilor.

Cîştigă echipa care a terminat prima şi a parcurs mai corect traseul, fără să cadă de pe bancă.

ȘTAFETA CU ZIARUL PE CAP

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, înapoia liniei de plecare.

În partea opusă a terenului de joc, în dreptul fiecărei echipe, se desenează două cercuri. Primii din fiecare echipă au în mînă cîte un ziar, împăturit în două.

La semnalul educatoarei, desfac ziarul, îl așază pe cap și aleargă spre cercul din fața lor. Dacă pe parcurs îi cade unui copil ziarul acesta se oprește, îl pune din nou pe cap, apoi continuă cursa. Cînd ajung în cercuri, iau ziarele de pe cap, le împăturesc și aleargă spre următorii, cărora le predau ziarele, apoi trec la coada șirurilor. Cîștigă echipa care a terminat prima jocul.

CAPCANA

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, cu fața la capătul cîte unei bănci de gimnastică.

La comanda educatoarei, primii din fiecare echipă se urcă pe bănci și merg pe ele pînă la capăt, unde coboară cu săritură în adîncime, printr-un cerc ținut orizontal de cîte un copil, la 20 cm de la sol; apoi ies din cerc, se întorc, îi ating pe umăr pe următorii și se așază la coada șirurilor. Pentru fiecare săritură corectă (în cerc) se acordă un punct. Este declarată cîștigătoare echipa care întrunește cele mai multe puncte.

FEREȘTE-TE DE CROCODILI !

Copiii sînt împărțiți în mai multe echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, cu fața la capătul cîte unei bănci de gimnastică. Pe fiecare bancă sînt așezate jucării, „crocodilii".

La comanda educatoarei de începere a jocului, primii din fiecare echipă se urcă pe bănci și merg în echilibru, pășind peste „crocodili", astfel încît să nu-i doboare. După ce au executat toți copiii, se totalizează numărul de „crocodili" doborîți de fiecare echipă și este declarată cîștigătoare aceea care a terminat jocul prima și are cel mai mic număr de „crocodili" doborîți.

IEPURII ȘI GRĂDINARUL

Copiii, „iepurii", aleargă în interiorul unui dreptunghi desenat pe sol, „grădina de zarzavat". Prin două linii paralele, desenate cu creta pe sol sau una — două scînduri așezate pe teren, se face legătura cu pădurea. Un copil stabilit de educatoare are rolul de „grădinar". La apariția „grădinarului" „iepurii" trebuie să părăsească „grădina de zarzavat", avînd voie să treacă numai pe punte. „Grădinarul" aleargă după ei și pe cei care îi prinde îi duce în casa lui, într-un loc stabilit dinainte.

După ce „grădinarul" a prins 4—5 „iepuri" se alege alt „grădinar" și jocul se reia.

CURSA PE CARTOANE

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, înapoia liniei de plecare. În dreptul fiecărei echipe, pe linia de plecare, se pun două bucăți de carton pe care copiii să poată sta cu ambele picioare.

La comanda educatoarei de începere a jocului, primii din fiecare echipă deplasează cu mîna cartonul al doilea, îl așază înainte și pășesc pe el cu ambele picioare, apoi îl aduc și pe celălalt înainte pentru a păși ș.a.m.d.

În momentul în care ajung la linia de sosire, fixată dinainte, iau în mînă cartoanele și aleargă cu ele pînă la linia de plecare, le așază pe sol, îi ating pe umăr pe următorii și trec la coada șirurilor și jocul continuă pînă cînd parcurg toți traseul.

La sfîrșit este declarată cîștigătoare echipa care a terminat prima cursa și a executat-o mai corect.

CERCUL FERMECAT

Copiii sînt așezați pe terenul de joc cîte doi, față în față, ținîndu-se de mîini.

La comanda educatoarei, ei încearcă să treacă unul piciorul drept celălalt piciorul stîng, din afară spre interiorul brațelor, așază picioarele pe sol, fac o întoarcere de 360°, trecînd brațele pe deasupra capului fără să le dea drumul, trec celălalt picior pe deasupra brațelor, îl scot pe celălalt și revin la poziția inițială. În tot timpul execuției nu au voie

să-şi dea drumul la mîini. Cîştigă perechea care termină mişcarea în cel mai scurt timp şi corect.

MINGEA ÎN ECHILIBRU

Copiii sînt răspîndiţi pe terenul de joc, avînd fiecare în mînă o scîndurică pe care este aşezată o minge.

La comanda educatoarei, ei ridică scîndurica deasupra capului, îndoaie genunchii, apoi revin în poziţia iniţială.

Cîştigă acela care reuşeşte să execute mişcarea de mai multe ori, într-un timp stabilit.

NU VĂRSA APA (VARIANTĂ)

Acelaşi joc, cu deosebirea că fiecare copil ţine în mînă cîte o cană (ceşcuţă, pahar) plină cu apă. Ei întind mîinile şi piciorul drept înainte, iar pe stîngul îl îndoaie uşor şi stau în echilibru fără să atingă solul cu acesta. Este declarat cîştigător acela care execută corect mişcarea şi revine în poziţia iniţială fără să verse apa.

NU SCĂPA BILA (VARIANTĂ)

Acelaşi joc, cu deosebire că pe scîndurică se aşază o bilă, iar copiii trebuie să se caţăre pe treptele unei scări.

PĂŞEŞTE PRINTRE MÎINI

Copiii sînt organizaţi pe perechi, ţinîndu-se de mîini. Ei trebuie să scoată peste braţe întîi piciorul drept pe care îl aşază pe sol, apoi pe celălalt, ajungînd cu braţele la spate fără să-şi desfacă mîinile. Cîştigă perechea care a terminat prima exerciţiul.

JOCURI PENTRU CONSOLIDAREA CĂŢĂRĂRII, ESCALADĂRII ŞI ALUNECĂRII

CAŢĂRĂ-TE ŞI SARI !

Copiii sînt împărţiţi în două echipe, egale ca număr, aşezate pe şiruri, înapoia liniei de plecare. Înaintea fiecărei echipe se plasează cîte 3 lădiţe, la distanţă de 1 m una de cealaltă (de 30 cm lungime şi 20 cm înălţime).

La comanda educatoarei de începere a jocului, primii aleargă pînă la prima lădiţă, se caţără pe ea, sar în adîncime, aleargă, apoi execută acelaşi lucru pe celelalte lădiţe. După ce sar de pe a treia aleargă spre următorii din echipe, îi ating pe mînă şi se aşază la coada şirurilor. Următorii parcurg acelaşi traseu ş.a.m.d.

Cîştigă echipa care a terminat mai repede şi a executat mai corect mişcările.

POTOPUL

Copiii sînt răspîndiţi pe terenul de joc pe care sînt plasate şi fixate aparate pentru căţărat : bănci, scăunele, turn, scări fixe etc. Ei trebuie să cunoască dinainte cîteva comenzi pe care le vor executa, de exemplu, la comenzile educatoarei : „Vine potopul !" Copiii se caţără pe bănci, scăunele etc. „A trecut potopul". Copiii îşi reiau mersul, executînd diferite mişcări, după voia lor. „Ninge" sau „E frig !". Copiii se ghemuiesc. „E soare !", merg în pas obişnuit. Cînd educatoarea spune : „Tună !", atunci copiii se culcă pe spate şi lovesc cu călcîiele în sol. Acela care greşeşte este scos din joc. Rămîne la latitudinea educatoarei ca în timpul desfăşurării jocului să adreseze comenzile cît mai variate.

Ea trebuie să urmărească executarea cît mai corectă a mişcărilor de căţărare.

PISICA COCOȚATĂ !

Copiii sînt răspîndiți pe terenul de joc și reprezintă „pisicile". La marginea terenului se desenează un pătrat care reprezintă „cușca" unui cățel, iar în mijlocul acestuia, pînă la începerea jocului, stă un copil, „cățelul". Pe teren sînt așezate scăunele, lăzi, bănci și alte obiecte pe care se pot sui copiii.

La comanda educatoarei de începere a jocului, „pisicile" se deplasează pe teren în patru labe, iar cînd educatoarea strigă : „vine cățelul !", pisicile caută în cel mai scurt timp să se urce pe un obiect, pentru a nu fi prinse de „cățel". Dacă este prinsă o „pisică" pe sol ea este dusă la „cușcă" și ceilalți copii așteaptă o nouă comandă ; dacă nu a fost prinsă nici o „pisică", educatoarea comandă imediat : a plecat „cățelul !", iar „pisicile" se dau jos, continuînd să se deplaseze în patru labe, pînă la comanda : „vine cățelul !" ș.a.m.d.

Rolul de „cățel" poate fi atribuit mai multor copii.

CIȘTIGAREA REDUTEI

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, înapoia liniei de plecare. Înaintea echipelor, la distanțe egale, sînt plasate două bănci de gimnastică, iar la capătul fiecăreia cîte o măsuță, pe care se pune cîte un coșuleț. Fiecare copil ține în mînă un steguleț.

La semnalul de începere, primii din fiecare echipă se cațără pe bancă, merg în echilibru pînă la măsuță, depun stegulețele în coșulețe și se întorc tot cu mers în echilibru pînă la capătul băncii, sar în adîncime, apoi aleargă spre următorii din echipă, îi ating pe umăr și se așază la coada șirurilor.

Toți copiii trebuie să parcurgă același traseu cît mai corect și în timp cît mai scurt. Cînd ajung la coșulețe, ultimii din fiecare echipă iau toate stegulețele, le ridică și strigă : „Am cîștigat reduta !".

Este declarată cîștigătoare echipa al cărei ultim copil a ridicat primul steguleț din coșuleț.

VRĂBIUȚELE ȘI AUTOMOBILUL

Copiii stau în picioare pe bănci de gimnastică sau trunchiuri de copaci și joacă rolul de „vrăbiuțe urcate în copaci".

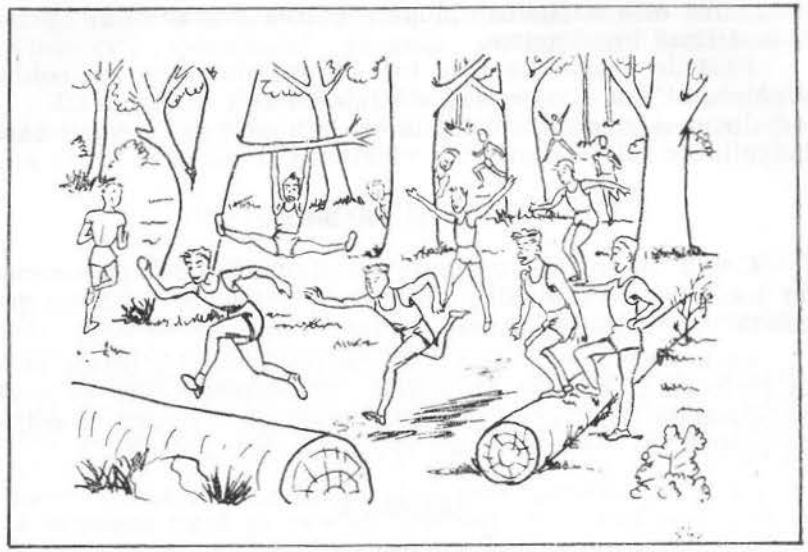


Fig. 94

În jurul lor se delimitează un spațiu care reprezintă „strada". „Vrăbiuțele" coboară din „copaci" printr-o săritură în adîncime și se prefac că ciugulesc pe drum. Copiii sar pe ambele picioare, imitînd săritura vrăbiuțelor și ciripitul lor (fig. 94).

Educatoarea îndeplinește rolul „automobilului" și ține în mînă un cerc cu spițe, care reprezintă „volanul". Ea înaintează pe stradă clacsonînd. „Vrăbiuțele" se sperie și se urcă repede în copaci. Apoi jocul se reia.

Prin acest joc se urmărește învățarea săriturii în adîncime și urcarea pe obstacole.

VÎNĂTORUL ȘI CÎINII DE VÎNĂTOARE

Copiii stau pe bănci de gimnastică sau pe scăunele, acestea reprezintă „copacii". Ei poartă diferite nume de păsări. Educatoarea îndeplinește rolul „vînătorului", iar 4 copii mai iuți și mai îndemînatici primesc rolurile de „cîini de vînătoare".

„Vînătorul" împreună cu „cîinii", pornesc la vînătoare. „Păsările" ca să se salveze se suie pe scăunele (în copaci).

Coborîrea este obligatorie după plecarea „vînătorului", printr-o săritură în adîncime.

Păsările vînate (care au fost atinse) sînt duse în „coliba vînătorului", care este marcată într-un colţ al terenului.

Jocul se reia de mai multe ori, schimbîndu-se copiii care îndeplinesc rolul „cîinilor de vînătoare".

PISICA ŞI VRĂBIILE

Copiii au rol de „vrăbiuţe" şi sînt răspîndiţi pe terenul de joc, sărind ca acestea. Într-un colţ, un copil stă pe genunchi cu sprijin pe palme, el reprezintă „pisica".

La comanda educatoarei: „atenţie, pisica!", pisica sare în picioare şi aleargă să prindă „vrăbiuţele", care se urcă pe scăunele, lăzi, scară de gimnastică etc., pentru a scăpa de „pisică". Aceea care este prinsă devine „pisică".

VARIANTĂ

Acelaşi joc, cu deosebirea că „pisica" urmăreşte „vrăbiuţele" deplasîndu-se pe genunchi şi palme, iar „vrăbiuţele" se suie pe scăunele.

SARI, GRIVEI!

Un grup de copii îndeplineşte rolul de „pisici", ceilalţi de „căţeluşi".

La comanda educatoarei: „Sari, Grivei!", „căţeluşii" încearcă să prindă „pisicile" care pentru a scăpa se urcă pe scări sau alte obiecte.

VÎNĂTORII ŞI VEVERIŢELE

Copiii stau într-un spaţiu limitat al sălii sau al terenului de joc, pe marginea căruia sînt plasate diferite aparate (lăzi, bănci de gimnastică, scări fixe etc.). În lipsa lor se pot pune scăunele, mese, cuburi mari, copacii. Copiii reprezintă „veveriţele".

Educatoarea alege 2—3 copii, „vînătorii", care vor sta grupaţi într-un colţ al sălii marcat, care reprezintă „casa vînătorului", pînă la începerea jocului.

La comanda educatoarei de începere a jocului, „veveriţele" se deplasează prin „pădure", atente la „vînător" care

caută să le prindă. Cînd sînt în pericol să fie atinse de „vînători", „veveriţele" se suie pe aparate pentru a se salva.

Cele prinse sînt duse la „casa vînătorilor". Coborîrea „veveriţelor" se face cu spatele. Jocul continuă, cu schimbarea rolurilor între copii.

VÎNATUL VEVERIŢELOR (VARIANTĂ)

Copiii îndeplinesc rolul de „veveriţe" şi stau pe scăunele care reprezintă „cuiburile". Educatoarea alege 1—2 copii, „vînătorii", pe care îi aşază la marginea terenului într-un cerc — „cabana vînătorilor".

Pe terenul de joc care reprezintă „pădurea" se împrăştie nuci, alune, castane etc. La semnalul de începere a jocului, „veveriţele" coboară de pe scăunele, culeg diferite „fructe" din pădure şi le duc la cuiburi. La un alt semnal al educatoarei, „vînătorii" aleargă să vîneze „veveriţele". Acestea se salvează dacă se suie în „cuiburi" (pe scăunele). „Veveriţa" prinsă este dusă la „cabana vînătorilor".

Jocul continuă pînă ce sînt prinse majoritatea „veveriţelor".

POMPIERII

Copiii sînt împărţiţi în două echipe, egale ca număr, aşezate pe şiruri. Înaintea fiecărui şir se plasează cîte o bancă de gimnastică. Pe marginea terenului de joc (sau a sălii) se aşază scări fixe, scăunele sau alte aparate pe care copiii stau sau se caţără.

La începerea jocului, educatoarea strigă: „Fum!". Copiii din prima echipă aleargă la banca lor şi se aşază călare, iar cei din echipa a doua se aşază şi ei pe bancă, cîte doi, cel din faţă stă cu mîinile pe şolduri, iar cel din spate îşi sprijină palmele pe umerii celuilalt, imitînd mersul rapid spre locul unde a izbucnit incendiul. La a doua comandă: „Foc!", copiii din prima echipă aleargă şi se caţără pe scări, scăunele, în pomi, dacă jocul se desfăşoară în curte, iar cei din echipa a doua se aşază cîte 2, faţă în faţă, şi execută alternativ îndoiri şi întinderi ale braţelor şi picioarelor, imitînd pomparea apei. La o nouă comandă: „Focul a fost stins!", copiii se grupează în alergare, pe echipe, aşa cum au fost înainte de începerea jocului.

Jocul se repetă, cu schimbarea rolurilor între echipe.

CĂLĂTORIE

Efectivul grupei este împărțit în patru echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, fiecare fiind aliniată de-a lungul laturii din dreapta a cîte unei bănci de gimnastică. Fiecare echipă călătorește cu un anumit vehicul: tren, barcă, avion, săniuță etc.

La comanda educatoarei de începere a jocului, toți copiii se urcă în vehiculul respectiv și execută timp de mai multe minute mișcările specifice vehiculului cu care călătoresc.

Copiii care călătoresc cu „trenul" se suie pe bancă, în formație de șir, fac pași mărunți pe loc și își mișcă brațele, imitînd roțile, odată cu folosirea cuvintelor: „Te duc, te duc!". Cei care călătoresc cu „barca" se așază călare pe bancă, cu brațele îndoite, mîinile la piept și imită vîslitul, pronunțînd onomatopeea: „Vîj, vîj". Copiii din echipa care călătorește cu „săniuța" stau în șir la capătul ridicat al băncii de gimnastică și pe rînd se așază în culcat înainte, cu brațele întinse, apucat cu mîinile de marginile băncii și cu tracțiuni în brațe, alunecă pînă la capătul celălalt, apoi se urcă următorul ș.a.m.d.

Echipele trebuie să călătorească prin rotație cu fiecare vehicul.

MAIMUȚELE VESELE

Copiii reprezintă „maimuțele vesele" și stau cățărați pe scările fixe care reprezintă „copacii". „Maimuțele" se deplasează spre dreapta sau spre stînga pe aparate, prin mutarea brațelor și picioarelor în sensul deplasării, spunînd versurile:

Sîntem multe maimuțele
Vesele și frumușele.
Sus e bine, jos e bine
Fă acum și tu ca mine!

La terminarea versurilor sar de pe aparate se rostogolesc etc. La sfîrșitul jocului educatoarea evidențiază „maimuța" care a executat mișcarea cea mai hazlie.

TOȚI LA STEGULEȚE!

Copiii sînt împărțiți în trei echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, înapoia liniei de plecare. În fața echipelor, la

3 m, se află o movilă în care se înfig 3 stegulețe de culori diferite. La semnalul educatoarei, primul din fiecare echipă aleargă pînă la movilă, se cațără pe ea în patru labe, care ia un steguleț, îl flutură spre dreapta și spre stînga, îl înfige la loc, aleargă spre echipa lui, îl atinge pe umăr pe următorul și se așază la coada șirurilor. Cel care urmează execută aceleași mișcări.

La sfîrșitul jocului educatoarea evidențiază echipa care a terminat prima și a executat mai corect mișcările.

TRECI PESTE BUTURUGĂ

Efectivul grupei este împărțit în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, înapoia liniei de plecare.

Înaintea fiecărei echipe, la distanță de 1,50 m, sînt plasate două buturugi perpendicular pe direcția de deplasare, iar mai departe se trasează linia de sosire.

La comanda educatoarei, primii din echipe aleargă pînă la buturugă pe care o escaladează prin procedeul stabilit de educatoare, apoi aleargă pînă la linia de sosire, se întorc la echipa lor, îi ating pe umăr pe următorii, care parcurg același traseu și se așază la coada șirurilor.

La terminarea jocului, educatoarea evidențiază echipa care a terminat prima și a parcurs traseul cel mai corect.

HAI LA HORĂ

Copiii sînt împărțiți în patru echipe, egale ca număr, plasate în cele patru colțuri ale sălii, înapoia cîte unei bănci de gimnastică ce marchează spațiul fiecărei echipe.

La comanda educatoarei: „Hai la horă!", echipele ies din colțuri formează cîte un cerc și încep să se învîrtească cu pași săriți. Cînd se dă semnalul următor, de exemplu: „la locuri!", „pe bănci călare!" sau „ghemuit pe bancă, cu brațele sus!" etc., copiii aleargă la locurile lor, luînd poziția cerută. Echipele care ajung mai repede în poziții corecte cîștigă cîte 1 punct. Jocul se repetă de mai multe ori, fiind declarată cîștigătoare echipa care totalizează cele mai multe puncte.

ALUNECUȘUL

Copiii sînt împărțiți în patru echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, în poziția așezat încrucișat, fiecare echipă fiind aliniată de-a lungul laturii din dreapta a unei bănci de gimnastică înclinate, fixate cu un capăt de o scară fixă.

La comanda educatoarei de începere a jocului, primii din fiecare echipă se cațără pe bancă, merg în sprijin pe mîini și picioare (patru labe) pînă la scară, trec în așezat cu brațele apropiate sau depărtate de aparat și alunecă pînă la capătul de jos.

Același lucru îl execută pe rînd toți copiii. Alunecarea se poate executa și din poziții culcat înainte (facial) sau pe spate (dorsal).

Este declarat cîștigător copilul (sau echipa) care a executat cel mai corect mișcările.

În timp ce copiii așteaptă să le vină rîndul, pot cînta „Săniuța" sau recita „Hai copii pe deal în sus!"

URSUL

Efectivul grupei este împărțit în două echipe: una este cea a „ursilor", care își alege un conducător, „păzitorul ursilor", și cealaltă este „a săritorilor".

Pe sol se desenează un cerc, în jurul căruia stau „ursii" aplecați și cu brațele sprijinite pe umerii celui din față mișcîndu-se încet, greoi și mormăind. Pe sol se desenează un al doilea cerc în jurul primului la 2 m distanță unde are dreptul să stea „păzitorul ursilor". Acesta îi păzește și îi apără, mișcîndu-se continuu în interiorul culoarului format de cele două cercuri.

Ceilalți copii, „săritorii" — așezați în afara cercului, se reped și sar cît pot în spinarea cîte unui „urs". Dacă paznicul îi atinge îi scoate din joc. Pentru a se feri „săritorii" trebuie să coboare repede din spinarea „ursului". Dacă „păzitorul" atinge mai mulți copii, echipele își schimbă rolurile între ele și jocul continuă.

JOCURI PENTRU CONSOLIDAREA TĂRĂRII

URSUL FLĂMÎND

Pe sol se desenează un cerc mare, iar copiii stau în sprijin pe genunchi (patru labe), pe circumferința cercului. Educatoarea plasează în mijlocul cercului un copil care reprezintă „ursul flămînd". La comanda de începere a jocului, copii se deplasează, în poziția menționată, în ritm vioi, pe linia cercului și fiecare încearcă să-l depășească pe cel din fața lui.

Cînd întrecerea este în toi, „ursul flămînd" se îndreaptă spre copil și spune:

Pofta
Rofta
Pe furiș
Intră ursu-n zmeuriș!
Ursul cel flămînd
Să iasă din rînd!

La ultimul vers copiii se opresc, iar cel atins de „ursul flămînd" trece în mijlocul cercului, schimbînd rolurile. Jocul continuă în același fel.

TRECI PRIN TUNEL!

Copiii sînt organizați pe perechi, așezați în linie pe două rînduri. La semnalul de începere a jocului, cei din linia a doua se deplasează în jurul perechilor proprii, care stau cu picioarele depărtate. La comanda educatoarei: „Treci prin tunel!", aceștia se opresc, se așază în sprijin pe genunchi (în

patru labe) și trec prin „tunel" (format din picioarele perechilor lor), apoi se așază în fața acestora cu picioarele depărtate și astfel se schimbă rolurile, executîndu-se în continuare aceleași mișcări, după aceleași comenzi.

Pentru ca jocul să fie mai vioi se recomandă ca mișcările să se execute într-un ritm accelerat.

TUNELUL SUBMARIN

Jocul se desfășoară sub formă de întrecere. Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri. Componenții echipelor stau cu picioarele depărtate.

La semnalul educatoarei, ultimii doi trec prin „tunelul" format din picioarele depărtate ale celorlalți și se așază în capătul șirurilor. Jocul continuă pînă cînd toți copiii trec prin tunel. Echipa care termină prima este declarată învingătoare (fig. 95).

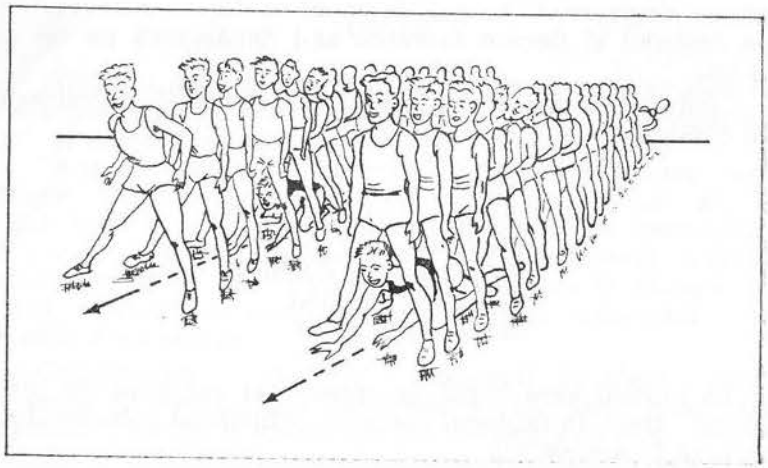


Fig. 95

CROCHET

O parte din copii sînt organizați ca în figura 96 și stau cu picioarele depărtate. Restul copiilor sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate la stînga și la dreapta celor plasați pe teren, cu fața spre ei.

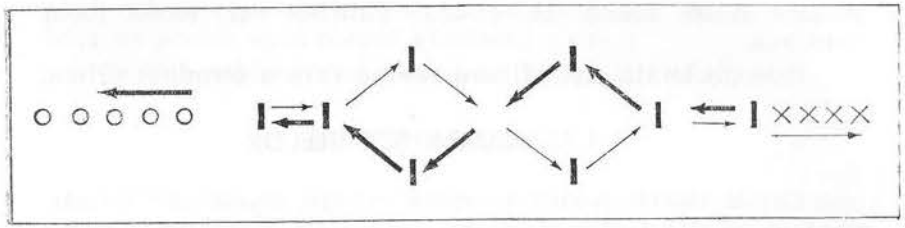


Fig. 96

La comanda de începere a jocului, primul copil din echipă pornește în alergare spre cel din fața lui care stă cu picioarele depărtate, trece prin tunel în patru labe, continuă alergarea și parcurge traseul conform indicațiilor din desen. (Echipa din dreapta urmează săgeata groasă, iar cea din stînga săgeata subțire), apoi se așază la coada șirului echipei adverse. Următorul pornește numai după ce a fost atins de cel sosit de la echipa adversă și jocul se desfășoară astfel pînă parcurg traseul toți copiii ambelor echipe.

Este cîștigătoare echipa care a terminat mai repede și are cele mai puține greșeli, adică n-a deplasat nici un copil de la locul lui și n-a pornit înainte de a fi atins pe umăr.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că arcadele de trecere sînt formate din brațele a 2 copii, care stau față în față, cu brațele întinse, mîinile sprijinite reciproc la nivelul umerilor.

FURNICA HARNICĂ

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, înapoia liniei de plecare. La picioarele primilor se află așezată pe sol cîte o minge de plajă. Înaintea fiecărei echipe, la cîțiva metri, se trasează linia de sosire.

La comanda educatoarei de începere a jocului, primii din fiecare echipă se culcă în așa fel încît mingea să fie în dreptul capului, apoi încep să se deplaseze prin tîrîre și să împingă mingea cu capul spre linia de sosire. Cînd ajung la aceasta, apucă mingea cu ambele mîinii, se ridică repede și aleargă spre următorii coechipieri, lăsînd mingea pe linia de

plecare și se așază la coada șirurilor și astfel jocul continuă.

Este declarată cîștigătoare echipa care a terminat prima.

CURSA ȘOPÎRLELOR

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, înapoia liniei de plecare și reprezintă „șopîrlele". La cîțiva metri se trasează linia de sosire.

La comanda educatoarei de începere a jocului, primii încep să se tîrască pe antebrațe și genunchi, cu deplasarea brațului și a piciorului de aceeași parte sau opus, pînă la linia de sosire, apoi aleargă spre linia de plecare, îi ating pe următorii și se așază în partea stîngă a șirurilor.

Cîștigă echipa care a terminat prima și a executat cel mai corect tîrîrea ca „șopîrla".

CURSA CU TÎRÎRE PE O PARTE

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, înapoia liniei de plecare. Înaintea șirurilor la cîțiva metri se trasează linia de sosire.

La comanda educatoarei, primii se culcă pe latura dreaptă, cu brațul drept înainte, sprijinindu-se pe antebraț, și își deplasează corpul prin împingere, folosindu-se de brațe și picioare pînă ajung la linia de sosire. Apoi se ridică repede și se întorc în alergare la echipe, îi ating pe următorii, după aceea se așază la coada șirului propriu și jocul continuă în ritm vioi pînă ce execută toți copiii.

Este declarată cîștigătoare echipa care a terminat prima și a executat mai corect tîrîrea.

ȘTAFETA PARTIZANILOR

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, înapoia liniei de plecare. La cîțiva metri de aceasta se trasează linia de sosire. La semnalul educatoarei, primii din fiecare echipă se culcă înainte, cu piciorul stîng îndoit, genunchiul orientat în afară și cu brațul drept înainte, cît mai departe. Deplasarea se realizează prin împingerea în piciorul îndoit și îndoirea brațului. Mișcarea

continuă cu celălalt braț și picior, alternînd astfel pînă la linia de sosire, apoi pleacă următorii ș.a.m.d.

Cîștigă echipa care a executat cel mai bine tîrîrea.

NU ATINGE SFOARA !

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, înapoia liniei de plecare. La distanța de 10 m de aceasta, pe doi suporți, se fixează o sfoară, la înălțimea de 0,50 m. La semnalul educatoarei, primii din fiecare echipă aleargă pînă aproape de sfoară, unde se așază în culcat înainte, și se tîrăsc pe antebrațe (deplasarea se execută cu sprijin numai pe antebrațe), picioarele menținîndu-se întinse, pe sub sfoară, fără să o atingă. După ce au trecut pe ea se ridică, se întorc în alergare prin exterior și se așază la coada șirurilor.

Cîștigă echipa al cărei ultim component trece primul linia de sosire.

CURSA ȘERPILOR

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, înapoia liniei de plecare. La cîțiva metri de aceasta se trasează linia de sosire. La comanda educatoarei, primii se culcă înainte și încep să se tîrască sprijinindu-se pe abdomen, pînă la linia de sosire.

Cîștigă echipa care a executat cel mai corect tîrîrea.

ALUNECĂM

Efectivul grupei este împărțit în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, înapoia liniei de plecare. Înaintea fiecărei echipe se plasează cîte o bancă în lungime.

La indicația educatoarei, primii din fiecare echipă se așază în culcat înainte pe bancă, cu brațele întinse, apucînd cu mîinile de marginile acesteia, cu picioarele întinse și apropiate. La comanda de începere a jocului, primii alunecă spre capătul celălalt al băncii, apoi aleargă spre următorii care așteaptă în culcat pe bancă, îi ating pe umăr și trec la coada șirurilor.

Cîștigă echipa care a terminat prima.

CURSA ÎNOTĂTORILOR

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri. Înaintea fiecărei echipe se plasează cîte o bancă de gimnastică.

La semnalul educatoarei de începere a cursei, primii din fiecare echipă se culcă pe spate pe bancă, apucînd cu mîinile de marginile laterale ale acesteia și alunecă prin tracțiuni, rotind brațele prin înainte înapoi, continuînd alunecarea pînă la capătul băncii. Cînd ajung la capăt se ridică și aleargă la coada șirurilor ș.a.m.d.

Cîștigă echipa care a terminat prima.

PORTIȚA DE SCĂPARE

Toți copiii sînt așezați în formație de cerc, în stînd depărtat, iar 2 dintre ei stau în afara cercului și reprezintă „urmăritul" și „urmăritorul".

La semnalul de începere a jocului dat de educatoare, cei 2 aleargă prin interiorul cercului. „Urmăritul", ca să scape de „urmăritor", trebuie să intre printre picioarele unui copil din cerc și să se așeze în fața lui, iar acesta, la rîndul său, trebuie să alerge pentru a nu fi prins, continuînd jocul. În cazul în care „urmăritul" este prins se schimbă rolurile ; dacă nu este prins, jocul continuă și, după un anumit timp, cei 2 sînt schimbați cu alți copii din cerc.

JOCURI PENTRU CONSOLIDAREA DEPRINDERII DE RULARE, ARUNCARE ȘI PRINDERE ȘI DE ARUNCARE LA ȚINTĂ A MINGII (SAU A ALTOR OBIECTE)

CAUTĂ-ȚI MINGEA

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, fiecare fiind așezată în formație de cerc.

Educatoarea are un coș mare în care sînt atîtea mingi cîți copii participă la joc. Jumătate din numărul acestora au o culoare, cealaltă jumătate o altă culoare. (O echipă are mingiile roșii, cealaltă pe cele albastre). Jocul începe prin rularea mingilor pe sol. Copiii trebuie să le ia pe acelea repartizate înaintea începerii jocului (pe culori) și să formeze iar cercurile.

Echipa care a format prima cercul este declarată cîștigătoare.

RULEAZĂ MINGEA

Copiii sînt dispuși în formație de cerc, în așezat cu picioarele depărtate. În mijlocul cercului stă educatoarea care rulează o minge pe rînd tuturor copiilor. Aceștia după ce o prind, o înapoiază la fel educatoarei. Mingea trebuie prinsă și înapoiată cu ambele mîini cît mai repede.

VARIANTĂ

Jocul se desfășoară la fel, cu deosebirea că jucătorii stau în poziția pe genunchi așezat pe călcîie (sau pe genunchi cu picioarele depărtate, stînd cu un picior înainte).

FII ATENT, MINGEA ÎNAINTEAZĂ

Copiii sînt organizaţi ca în jocul „Rulează mingea" însă cu picioarele încrucişate. Din 4 în 4 copiii primesc cîte o minge.

La comanda de începere, transmit mingile.

Dacă mingea din urmă o ajunge pe cea dinainte jocul se opreşte şi rularea mingilor se face în sens invers, iar copilul în dreptul căruia s-a oprit mingea iese din joc.

ASCUNDE MINGEA

Copiii sînt dispuşi în formaţie de cerc, umăr la umăr, cu genunchii îndoiţi, tălpile sprijinite pe sol, iar în mijloc se află un copil. Copiii rulează o minge pe sub picioare.

La un moment dat, cel din centru comandă ridicarea braţelor, iar cel la care se află mingea încearcă să-l lovească pe urmăritor.

Dacă reuşeşte, se schimbă rolurile şi jocul continuă.

OCOLEŞTE-MĂ !

Copiii sînt aşezaţi pe două linii, faţă în faţă, la o distanţă de 2 m una de cealaltă. Copiii din flancul drept au în faţă o minge, aşezată pe sol.

La comanda educatoarei, aceştia se deplasează în mers spre copilul din faţa lor simultan cu rularea mingii, îl ocolesc şi revin la loc, rulînd mingea spre coechipierul ocolit. Acesta repetă aceeaşi mişcare.

Cîştigă acela care a ajuns primul la loc.

VARIANTĂ

Din aceeaşi formaţie, copiii se deplasează în alergare simultan cu rularea mingii pe sol.

OCOLEŞTE URSULEŢUL

Copiii sînt împărţiţi în mai multe echipe, egale ca număr. Înaintea fiecărei echipe se plasează cîte un ursuleţ.

La comanda educatoarei, primii se deplasează rulînd mingile în linie dreaptă (lovindu-le la fiecare pas), pînă

ajung la ursuleţi, îi ocolesc şi revin la locuri, trimit mingile următorilor, apoi se aşază la coada şirurilor. Cîştigă echipa care termină prima.

VARIANTĂ

Jocul este asemănător, însă mingea poate fi rulată la ducere cu mîna dreaptă, iar la întoarcere cu mîna stîngă.

VARIANTĂ

Jocul se desfăşoară la fel, cu deosebirea că rularea mingii se face pe circumferinţa unui cerc desenat pe terenul de joc.

VARIANTĂ

Copiii sînt organizaţi la fel, cu deosebirea că cel care se deplasează rulează simultan două mingi din material plastic, la început de aceeaşi mărime şi greutate, apoi diferite.

ÎNVÎRTE-TE ÎN JURUL TĂU

Copiii sînt împărţiţi în mai multe echipe, egale ca număr, aşezate pe şiruri. Primii primesc cîte o minge. Înaintea fiecărei echipe, la cîţiva metri, se înfige cîte un steguleţ de diferite culori. La comanda educatoarei, primii rulează mingea în jurul lor, apoi se deplasează spre steguleţ rulînd mingea, îl ocolesc şi de acolo o trimit tare tot prin rulare pînă la următorul, care execută acelaşi lucru.

Cel care ajunge primul la loc primeşte 1 punct şi în final este declarată cîştigătoare echipa care totalizează mai multe puncte.

VARIANTĂ

Jocul se desfăşoară la fel cu cel descris anterior, cu deosebire că după ce rulează mingea în jurul picioarelor urmează rularea mingii din alergare în jurul unei jucării plasate la o distanţă mai mare, se întoarce tot cu rularea mingii pînă la următorul care o preia şi execută aceleaşi mişcări.

FUGI DUPĂ MINGE

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, dispuse grupat, așezat cu picioarele încrucișate sau în stînd.

Educatoarea ține în mîini două mingi de culori diferite (roșu, galben) și precizează fiecărei echipe după care minge trebuie să alerge.

La comanda de începere a jocului rulează deodată ambele mingi înainte, iar primii se ridică și aleargă să ajungă la mingea stabilită. Acela care o prinde primul, o ridică cu ambele brațe sus, iar echipa lui primește 1 punct. Echipa care a acumulat mai multe puncte este declarată cîștigătoare.

VARIANTĂ

Jocul se desfășoară la fel, însă copiii sînt așezați pe șiruri, iar primul din fiecare echipă aleargă după minge, o ia, o dă educatoarei, apoi se așază la coada șirului.

VARIANTĂ

Jocul se desfășoară la fel, cu deosebirea că educatoarea rulează numai o minge, stimulînd astfel mai mult dorința copiilor de întrecere.

ÎNTÎRZIAȚII

Toți copiii sînt așezați pe linia de fund a terenului de joc, în poziție de start. În partea opusă a terenului sînt plasate în linie dreaptă mai multe mingi, însă cu 3 mai puține decît numărul copiilor.

La comanda educatoarei „Pe locuri, fiți gata, start!" copiii aleargă spre mingi, iau cîte una și se întorc la locurile de plecare. Cei 3 care rămîn fără minge vor efectua o pedeapsă hazlie, fixată de educatoare împreună cu copiii, de exemplu: „cocoșelul țanțoș", căluțul nărăvaș" etc.

Jocul se desfășoară mai departe, în același mod.

MINGEA PE PĂMÎNT

Copiii sînt împărțiți în două echipe, organizați pe perechi. La 1,50 m de ei se fixează un semn. Înaintea fiecărei

perechi se trasează o linie, iar la cîțiva metri de aceasta se plasează o minge. La comanda dată de începere a jocului, primele perechi aleargă la minge. Acela care ajunge primul o rostogolește pînă la semn și obține 1 punct pentru echipa sa. În final cîștigă echipa care a acumulat mai multe puncte.

RIDICĂ PICIOARELE

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe două linii, față în față, așezat cu picioarele întinse, umăr la umăr.

La comanda dată, un copil, conducătorul, rostogolește o minge între cele două linii, iar copiii ridică picioarele să nu se lovească.

Ultima pereche încearcă să prindă mingea și să o dea conducătorului, alergînd prin exteriorul formației. În cazul în care execută corect ambii jucători primesc cîte 1 punct.

Dacă conducătorul formează repede pereche cu unul din cei 2 copii, atunci perechea acestuia devine conducător și trece înaintea echipelor să rostogolească mingea.

FII ATENT!

Copiii sînt așezați în formație de cerc, pe covor, și rostogolesc o minge de tenis de masă, de la unul la celălalt. Cel care o rostogolește trebuie să-i strige numele celui căruia i-o trimite (cel care urmează să o primească trebuie să fie cît mai departe). În mijlocul cercului se plasează un copil care caută să prindă mingea în timp ce se rostogolește pe sol. Dacă o prinde, acesta schimbă locul cu cel care a trimis mingea.

BROSCUȚA

Copiii sînt așezați în formație de cerc. În mijlocul cercului, într-un cerc mai mic marcat în mijloc, stă un copil „broscuța".

Copiii din cerc își trimit unul altuia mingea, rulînd-o pe sol, astfel încît ea să treacă prin „mijlocul cercului și să atingă picioarele „broscuței". Aceasta, prin sărituri, trebuie să se ferească să nu fie atinsă de minge.

Acela care reușește să atingă picioarele „broscuței" schimbă rolul cu ea.

GRĂNICERII ŞI CÎINII LUPI

Copiii sînt împărţiţi în două echipe, egale ca număr, aşezate pe două linii (cel din faţă formează pereche cu cel din spate). O echipă reprezintă „grănicerii", cealaltă „cîinii lupi". „Cîinii lupi" stau în poziţia ghemuit pe linia de plecare şi ţin fiecare de capătul unei corzi, iar capătul celălalt este ţinut cu mîna stîngă de „grănicer" care stă în spatele „cîinelui" său. „Grănicerul" are în mîna dreaptă o minge mică din cauciuc, viu colorată.

La semnalul educatoarei, „grănicerii" aruncă mingile cît mai departe spre o ţintă stabilită dinainte şi strigă: „prinde-l". „Cîinii" dau drumul corzii şi aleargă să prindă mingea.

Pentru stabilirea cîştigătorilor se face un punctaj după următoarele criterii:

1. Cine a aruncat mingea cel mai departe
2. Cine a atins ţinta
3. Care „cîine" a alergat cel mai repede şi a predat primul mingea „grănicerului".

MINGEA-N ŞORŢ

Copiii sînt organizaţi pe două linii, faţă în faţă, la distanţă de 1—2 m. Copiii dintr-o linie au în mînă cîte o minge, iar cei din linia cealaltă îşi ţin şorţul cu amîndouă mîinile în faţă.

La comanda educatoarei, copiii aruncă mingea pentru a nimeri în şorţul perechii lor. În cazul în care mingea nu ajunge în şorţ, perechea respectivă iese din joc. Cîştigă perechile care au aruncat de mai multe ori mingea în şorţ.

NU SCĂPA MINGEA

Copiii sînt aşezaţi pe două linii, faţă în faţă. Toţi componenţii unei echipe au cîte o minge pe care o ţin cu ambele mîini în dreptul coapselor. Ei aruncă mingea de la unul la altul. Cine scapă mingea iese din joc. Cîştigă echipa care are cei mai puţini copii eliminaţi.

VARIANTĂ

Acelaşi joc cu schimbarea poziţiei de aruncare, de exemplu, din stînd cu picioarele depărtate, pe genunchi, pe genunchi aşezat pe călcîie, aşezat cu piciarele încrucişate.

VARIANTĂ

Acelaşi joc, copiii fiind împărţiţi în trei—patru echipe, aşezate în aceeaşi formaţie sau în cerculeţe formate din cîte 3—4 copii. Cîştigă echipa care a terminat prima aruncarea şi care a scăpat mingea de mai puţine ori.

MINGEA ÎN ZIGZAG

Copiii sînt aşezaţi pe două linii, faţă în faţă. Primul dintr-o linie are o minge pe care o ţine la nivelul mijlocului. La comanda de începere a jocului el aruncă mingea vecinului din faţă ş.a.m.d.

Cine scapă mingea iese din joc. Cîştigă echipa care are cei mai puţini jucători eliminaţi.

VEHICULELE

Toţi copiii formează un cerc mare, la distanţă egală unul de celălalt. Fiecare copil reprezintă cîte un vehicul: automobil, camion, motocicletă, autobuz, troleibuz, trotinetă, bicicletă etc. În faţa lor se înfige un steguleţ sau se pune un cerculeţ „garajul", în care este desenat vehiculul pe care îl reprezintă şi punctat ca valoare în raport de mărime, începînd de la 1 la cîte vehicule se stabilesc, de exemplu, trotineta va avea 1, bicicleta 2, motocicletă 3 ş.a.m.d.

În mijlocul cercului mare se plasează un copil, care are o minge în mînă.

La comanda de începere a jocului, cel din mijloc aruncă mingea unui copil, iar acesta la rîndul lui o aruncă altuia ş.a.m.d. pînă ce unul scapă mingea. Cel care a scăpat-o se duce după ea, iar în acest timp, ceilalţi, dar mai ales cei care au numere mici, caută să-i ocupe locul şi să treacă la un vehicul cu valoare mai mare, de exemplu, de la „bicicletă" la „autobuz" etc. Cel care s-a dus după minge ocupă locul rămas liber. La terminarea jocului se calculează cum a progresat fiecare copil.

GRĂDINA ZOOLOGICĂ (VARIANTĂ)

Acelaşi joc, cu deosebirea că în loc de vehicule copiii reprezintă animale mici şi mari (şoricel, veveriţă, pisică, leu, elefant etc.), desfăşurîndu-se după aceleaşi reguli.

TREI PAȘI ÎNAINTE

Pe terenul de joc se trasează două linii cu o distanță de 8—10 m între ele. Înapoia liniilor se aliniază două echipe, cu efectiv egal și stau față în față. Primul dintr-o echipă are o minge.

La comanda de începere a jocului, acela care are mingea o aruncă primului din echipa cealaltă. Dacă acesta o prinde înaintează cu 3 pași și aruncă mingea următorului din echipa cealaltă. Dacă acesta nu reușește să o prindă sau o prinde după ce a atins solul, nu are dreptul să efectueze cei 3 pași și aruncă mingea înapoi de unde se află ș.a.m.d.

Jocul se termină cînd componenții unei echipe reușesc să intre cu toții, prin înaintările succesive, pe terenul celeilalte echipe, trecînd linia ce delimitează acest spațiu.

VARIANTĂ

Pentru copiii mai mari, jocul poate conține sarcini mai grele. De exemplu: să prindă mingea numai cu o mînă, să bată din palme înainte de a prinde mingea, să bată din palme sub genunchi înainte de a prinde mingea sau să o transmită pe sub genunchi etc.

CONCURS ÎNTRE CERCURI

Copiii sînt împărțiți în grupe de cîte 4 și fiecare grupă stă pe circumferința unui cerc desenat pe sol, avînd repartizată cîte o minge.

La semnalul de începere a jocului, mingea se bate în sol, trimițînd-o la următorul, de la jucătorul 1 la 2, la 3 și la 4. De la început se fixează de cîte ori trebuie să fie lovită mingea (cel mult de 4—5 ori).

Este cîștigător grupul care a terminat primul „bătaia" mingii în cerc.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că fiecare aleargă în jurul cercului cu pași adăugați lateral, lovind mingea cu mîna dreaptă, iar la un semnal stabilit dinainte se lovește cu mîna stîngă. Acest schimb se face de mai multe ori. Fiecare lovitură în centrul cercului valorează 1 punct pentru cercul respectiv. Cercul care are mai multe puncte este cîștigător.

MINGEA PESTE SFOARĂ

Copiii sînt împărțiți în opt echipe, egale ca număr. Înapoia unei linii de ochire, la 2—3 m, se află o sfoară.

Distanța de la care se aruncă, precum și înălțimea la care este fixată sfoara diferă în funcție de vîrsta copiilor și de tema dată.

La comanda dată, primii aruncă mingea peste sfoară, apoi se duc să o ia și o dau următorului.

Jocul se poate desfășura și sub formă de întrecere.

MINGEA CĂLĂTOARE ÎN LINIE

Copiii sînt așezați în linie, la distanță mică unul de celălalt. Primul din stînga formației are o minge.

La semnalul dat, el aruncă mingea spre dreapta și așa se transmite de la unul la altul pînă la ultimul care, după ce aruncă mingea în sus și o prinde, o aruncă celui din stînga lui și aleargă prin spatele formației să acupe locul la capătul din stînga liniei, participînd astfel în continuare la joc. Pe rînd toți execută aceleași mișcări.

CERCUL CAMPIONILOR

Copiii sînt împărțiți în patru echipe, egale ca număr, așezate în formații de cerc. Cîte un copil din fiecare echipă are o minge (educatoarea explică desfășurarea jocului).

La comanda educatoarei de începere a jocului, mingea trebuie să fie aruncată de la unul la altul, în cadrul cercului. Cînd un copil scapă mingea jocul se oprește și toți ceilalți trec în poziția așezat încrucișat. La o nouă comandă a educatoarei jocul se reia cu celelalte echipe și continuă pînă cînd rămîne una singură, care nu a scăpat mingea sau pînă scapă mingea ultima echipă. Este declarată învingătoare echipa care nu a scăpat mingea.

GHICI LA CINE E MINGEA ?

Copiii sînt așezați în formație pe o linie, cu mîinile la spate. Educatoarea alege unul dintre ei, îl așază în fața lor, dar cu spatele, la distanță de 2—3 m. El are o minge pe care, la comanda educatoarei, o aruncă peste cap. Unul dintre copii trebuie să o prindă. Acela care a prins-o trebuie să o

ţină cu mîinile la spate, aşa cum stau toţi copiii. Cînd educatoarea spune: „Ghici la cine e mingea?", cel care a aruncat-o se întoarce, se uită cu atenţie la toţi (care trebuie să stea nemişcaţi) şi să observe cea mai mică mişcare care ar putea să-l trădeze pe cel cu mingea. Dacă ghiceşte, se schimbă rolurile. Dacă mingea a fost aruncată şi nu a fost prinsă, se repetă aruncarea de către acelaşi copil (de cel mult 3 ori), după care va fi schimbat cu altul. În cazul în care nu ghiceşte la cine e mingea, primeşte o sancţiune uşoară şi este înlocuit cu altul.

STAI ODATĂ CU MINGEA !

Copiii sînt răspîndiţi pe terenul de joc şi stau cu faţa la educatoare. Aceasta ţine în mînă o minge pe care, la semnalul de începere a jocului, o bate continuu de sol. Toţi copiii trebuie să sară pe loc, imitînd mingea, săriturile fiind însoţite de bătăi din palme. Cînd mingea este oprită, copiii încetează să mai sară şi să bată din palme şi trec în ghemuit, cu fruntea sprijinită pe genunchi, pînă cînd educatoarea îi scoate din joc pe aceia care nu s-au oprit odată cu mingea, ori nu s-au aşezat corect în ghemuit. Cei scoşi din joc aşteaptă într-un colţ al terenului pînă ce sînt eliminaţi alţi copii care au greşit şi reintră ei în locul lor.

Aruncarea mingii se poate face şi de către un copil ales de educatoare sau stabilit prin numărătoare. Alegerea prin numărătoare se face astfel: copiii sînt aşezaţi în cerc şi unul aleargă prin faţa lor, spunînd următoarele versuri:

„Aripioare — Eu te număr
Călătoare — Cioc, boc,
Vin pe umăr — Treci la loc!"

Copilul atins pe umăr, cînd se spune ultimul vers, primeşte mingea şi jocul se desfăşoară mai departe.

Sînt declaraţi cîştigători copiii care n-au părăsit niciodată jocul.

MINGEA

Copiii sînt aşezaţi pe două linii, faţă în faţă. Educatoarea dă unui copil o minge.

La începutul jocului, copiii aruncă mingea de la unul la celălalt, bătînd din palme. În timp ce bat din palme recită:

Minge cu multe culori
Tu alergi şi sari şi zbori!
Minge tu ai chef de joc,
Să te prind nu pot de loc!

Cînd se sfîrşeşte ultimul vers, copilul la care este mingea aleargă urmărit de perechea lui. În cazul în care acesta este prins jocul se reia ca la început. Dacă un copil scapă mingea, o ia şi continuă jocul.

ŞTAFETA CU MINGEA LOVITĂ

Copiii sînt împărţiţi în două echipe, egale ca număr, aşezate pe şiruri. Primii au cîte o minge. Înaintea lor, la o distanţă de 1,50—2 m se plasează cîte un copil.

La comanda educatoarei, primii bat mingea de sol, o prind şi o pasează celui care stă în faţa echipei, apoi se întorc prin dreapta şi se aşază la coada şirului. Cel din faţa şirului o pasează următorului din echipă ş.a.m.d.

Cîştigă echipa care termină prima, şi are toţi componenţii pe locurile iniţiale.

VARIANTĂ

Jocul se desfăşoară ca cel anterior, cu deosebirea că mingea se bate în sol şi se prinde de mai multe ori, apoi se pasează celui din faţa şirului. În rest se respectă aceleaşi indicaţii.

VARIANTĂ

Mingea se bate în sol în timp ce jucătorul execută o întoarcere într-un timp sau o întoarcere în mai mulţi timpi, apoi o pasează.

VARIANTĂ

Mingea se bate în sol: la stînga, în spate, la dreapta şi în faţă, jucătorul efectuînd concomitent o întoarcere de 360°, urmărind în timpul deplasării mingea.

VARIANTĂ

Jucătorul aruncă mingea în sus, o prinde, o bate în sol, apoi o pasează.

ÎNVAȚĂ SĂ PRINZI MINGEA

Efectivul grupei este dispus în formație de cerc, iar în mijlocul lui stă educatoarea, care aruncă pe rînd, fiecărui copil, mingea. Aceștia o prind cu amîndouă mîinile, apoi o pasează educatoarei, la fel. Acela care scapă mingea se duce după ea, o recuperează, apoi o pasează educatoarei.

VARIANTĂ

Jocul se poate desfășura cu mingi de diferite mărimi, cu prinderea ei cu ambele mîini și pasarea cu o mînă.

VARIANTĂ

În cazul în care un copil scapă mingea, o recuperează, o pasează educatoarei, apoi se așază în cerc într-un picior, ușor ridicat sau îndoit, pînă ce un alt copil scapă mingea. Se pot da și alte sancțiuni hazlii, de exemplu: copilul care greșește să se țină de nas, de o ureche sau de păr pînă ce un altul scapă mingea.

RIDICĂ SUS, REPEDE

Copiii sînt împărțiți în mai multe echipe, egale ca număr, așezate în formație de cerc. În mijlocul fiecărui cerc stă un copil, conducătorul. El aruncă pe rînd mingea celor din cerc și cînd o primește de la ultimul, ridică mingea în sus.

Acela care scapă mingea o recuperează, apoi continuă jocul.

Cercul care a terminat primul cîștigă întrecerea.

La reluarea jocului, alți copii sînt numiți conducători.

VARIANTĂ

Copiii pot sta în diferite poziții inițiale: pe genunchi, cu picioarele depărtate, cu picioarele depărtate cu stîngul în față etc.

ȚĂRILE

Toți copiii formează un cerc și fiecare primește de la educatoare cîte un nume de țară. În mijlocul cercului se plasează un copil care are în mînă o minge, el este conducătorul.

La comanda de începere a jocului, copilul din centru aruncă mingea în sus și strigă numele unei țări. Acela care a primit numele țării respective este obligat să alerge și să prindă mingea înainte ca aceasta să atingă solul, apoi o restituie conducătorului. În cazul în care mingea atinge solul, copilul iese din joc.

Conducătorul are obligația să strige pe rînd toate țările pentru a participa toți copiii la joc. Cîștigător este acela care a prins mingea de mai multe ori.

FLORILE, NUMERELE (VARIANTĂ)

Același joc, cu deosebirea că toți copiii primesc nume de flori sau un număr de ordine.

Acela care a fost strigat după ce prinde mingea trece în așezat încrucișat și aruncă mingea conducătorului. În cazul în care nu poate prinde mingea trece în mijlocul cercului.

MINGEA NEDORITĂ

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr.

Terenul de joc este despărțit la mijloc de cîteva bănci de gimnastică sau de o plasă ridicată la înălțimea de 1,25 m. De o parte și de cealaltă stau jucătorii celor două echipe răspîndiți. Fiecare echipă are mai multe mingi. La comanda dată, ambele formații încearcă să prindă mingile și să le treacă în terenul advers.

La un semnal dat jocul se oprește, iar conducătorul numără cîte mingi se află în fiecare teren.

Cîștigă echipa care a reușit să aibă numărul cel mai mic de mingi.

VEVERIȚA

Pe terenul de joc se desenează 5—6 cercuri cu diametru de un pas, la 2 pași distanță unul de celălalt. Toți copiii stau pe un șir și au rol de „veverițe". Pe rînd trec la aruncarea

mingii în felul următor: prima „veveriță" se duce la mijlocul primului cerc și aruncă mingea în sus astfel încît să cadă în al doilea. Imediat ce a aruncat-o se deplasează în cercul al doilea să o prindă, înainte de a cădea pe sol. Se duce înapoi în primul cerc și aruncă mingea în sus pentru a cădea în el al treilea cerc ș.a.m.d., pînă ajunge la ultimul. Cei care nu reușesc ies din joc și este declarat cîștigător numai acela care reușește fără greșeală să prindă mingea în toate cercurile.

PORTARUL

În mijlocul terenului de joc se înfige, în sol, un steguleț în jurul căruia se desenează un cerc, cu raza de 1 m. Pe linia cercului se așază un copil care are rol de „portar". În jurul cerculetului se desenează un cerc mai mare pe circumferința căruia stau ceilalți copii. Aceștia au o minge pe care o pasează între ei pînă găsesc momentul potrivit să ochească steguletul. „Portarul" încearcă să preîntîmpine lovirea steguletului, avînd voie să oprească mingea cu mîinile. Copilul care reușește să lovească steguletul devine „portar". Dacă „portarul" doboară steguletul din greșeală trece pe cerc, iar cel care avea mingea în acel moment devine „portar".

ȘTAFETA

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, aliniate pe șiruri. În fața lor, la o distanță de aproximativ 1,50—2 m, este așezat un copil, „conducătorul".

La comanda educatoarei, primii înaintează bătînd mingea de sol, apoi o transmit conducătorului și se așază la spatele acestuia, iar conducătorul o pasează următorului din echipă.

Cîștigă echipa care a terminat ștafeta prima.

ȘTAFETA CU MINGEA

Jocul se desfășoară ca cel anterior, cu următoarea deosebire: mingea este aruncată întîi în sus, prinsă, apoi pasată.

VARIANTĂ

Mingea se aruncă în sus, se bate din palme o dată sau de mai multe ori înainte de prinderea ei, apoi se pasează.

VARIANTĂ

Mingea se aruncă pe sub piciorul stîng (ridicat și îndoit în față în unghi de 90°) sau alternativ pe sub piciorul stîng pe sub dreptul, apoi se pasează.

PRINDE, PRINDE

Copiii sînt așezați pe două linii, față în față. Componenții unei echipe au mingi și le țin cu ambele mîini în dreptul taliei.

Ei bat mingea de sol, o prind și o aruncă celui din față, care execută aceeași mișcare. Cine scapă mingea iese din joc.

Cîștigă echipa care are cei mai puțini jucători eliminați.

ȘTAFETA CU MINGEA

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri. Primii au cîte o minge. Înaintea fiecărei echipe, la aproximativ 1,50—2 m, se plasează cîte un copil.

La comanda de începere, primii din șiruri aruncă mingea celor din fața lor, apoi se întorc prin dreapta și trec la coada șirurilor. Aceștia aruncă mingea următorilor ș.a.m.d.

Cîștigă echipa care revine prima în formația inițială.

ZIGZAG ÎN CERC

Efectivul grupei este împărțit în două echipe, egale ca număr, așezate în două cercuri concentrice, față în față, la o distanță de aproximativ 1—1,50 m între ele. Doi copii din cercul exterior primesc cîte o minge. La comanda educatoarei, aceștia pasează mingea spre cei din fața lor, iar aceștia pasează mingea următorilor.

Jucătorul care scapă mingea este obligat să o recupereze, să revină la locul lui și să continue jocul.

SUVEICA CU MINGEA

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr și fiecare echipă se așază pe două șiruri, față în față. Primii dintr-un șir au cîte o minge (se repartizează o minge pentru fiecare echipă). La comanda de începere, cei care au mingea,

o pasează primului din grupa din față, apoi se așază la coada șirului unde au pasat. Copilul care a primit mingea, o pasează și el următorului tot la grupa din față și în felul acesta grupele își schimbă locurile (fig. 97).

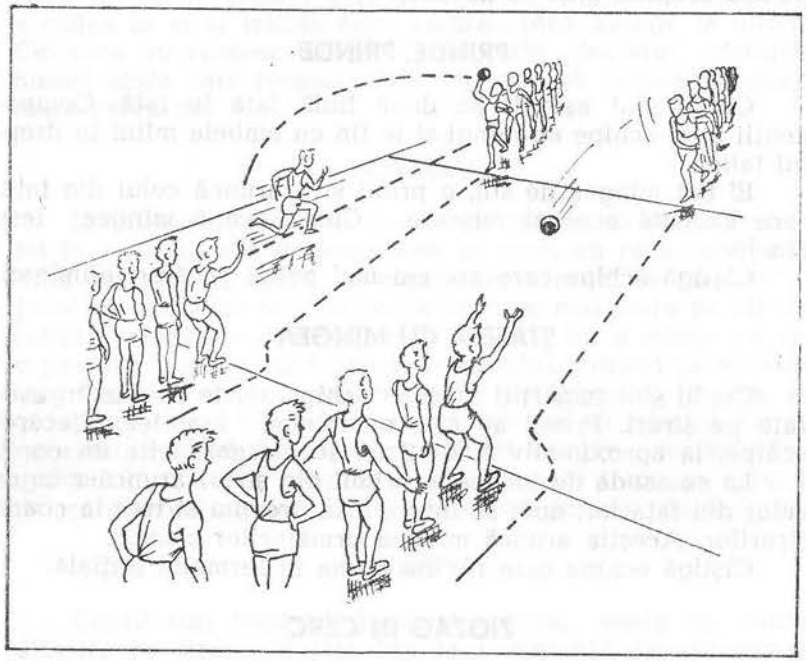


Fig. 97

Cîștigă echipa care a terminat prima schimbarea locurilor.

ARUNCĂ MINGEA CĂPITANULUI ȘI AȘAZĂ-TE

Copiii sînt împărțiți în două echipe, așezate pe șiruri. La cîțiva metri înaintea lor se plasează cîte un copil, căpitanul, cu fața spre jucători. La comanda de începere căpitanul aruncă mingea primului jucător din șir, acesta o prinde și o aruncă înapoi la căpitan, apoi se așază jos. Căpitanul aruncă mingea următorului ș.a.m.d. După ce o primește de la ultimul, căpitanul aruncă mingea în sus, iar copiii se ridică în picioare. Șirul care s-a ridicat primul și al cărui căpitan ține mingea sus este declarat cîștigător.

Dacă unul dintre copii scapă mingea, este obligat să se ducă după ea, apoi să continue jocul.

La reluarea jocului căpitanul este schimbat cu ultimul din șir, iar fostul căpitan trece în capătul formației.

ÎNVAȚĂ SĂ PRINZI MINGEA CU DOUĂ MÎINI ȘI SĂ O ARUNCI CU O MÎNĂ

Toți copiii formează un cerc, în mijlocul căruia stă educatoarea. Ea aruncă pe rînd fiecărui copil mingea, iar copiii o prind cu ambele mîini, apoi o aruncă educatoarei cu o mînă.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că prinderea mingii se face cu o mînă și aruncarea cu amîndouă.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că prinderea și pasarea mingii se efectuează cu o mînă.

SUVEICA CU MINGEA LOVITĂ

Copiii sînt împărțiți în două echipe și fiecare echipă este împărțită în două grupe, egale ca număr, așezate față în față. Primii din cîte o grupă primesc cîte o minge (o minge pentru fiecare echipă). La comanda de începere, aceștia aruncă mingea în sus, o prind, o bat de șold, apoi o pasează primului din grupa din față după care se așază la coada șirului unde a pasat. Cel care a primit mingea o pasează următorului din grupa din față ș.a.m.d., grupele schimbînd astfel locurile între ele (fig. 98).

Jocul se termină cînd grupele au terminat de schimbat locurile și este declarată cîștigătoare echipa care realizează prima acest lucru.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că jocul se consideră terminat cînd componenții grupelor au revenit pe locurile inițiale.

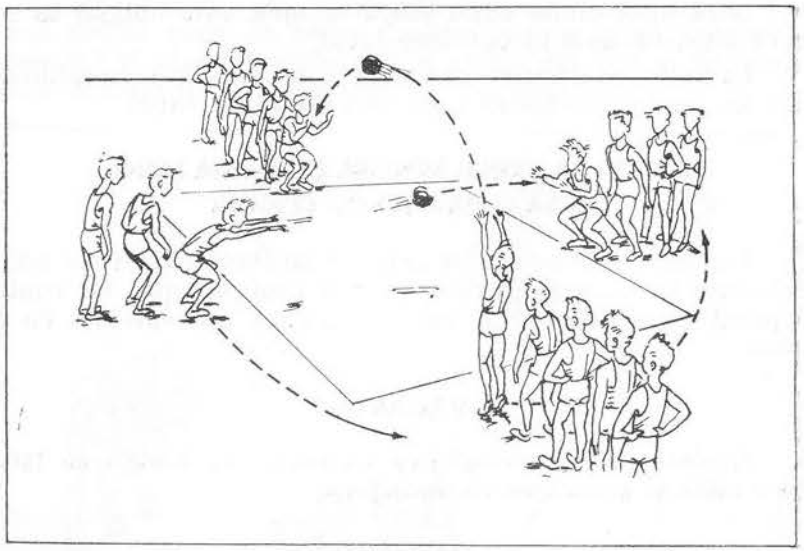


Fig. 98

SCHIMBAREA LOCURILOR

Copiii sînt împărțiți în două echipe, așezate pe două linii, față în față, la o distanță de aproximativ 3 m. Primii din flancul drept au cîte o minge. La comanda educatoarei, cei care au mingea se deplasează bătînd-o de sol, apoi o transmit perechii cu care schimbă locul, iar acesta la rîndul lui execută aceleași acțiuni. Cel care scapă mingea este obligat să o recupereze și să o repună în joc din locul de unde a greșit.

Jocul se repetă de mai multe ori. Cîștigă acela care a ajuns de mai multe ori.

BUȘITA

Un copil ales prin numărătoare primește o minge, iar ceilalți stau grupați în jurul lui. Acesta aruncă mingea de 3 ori în sus, numărînd la fiecare aruncare pînă la 3. A treia oară cînd ajunge la 3, înainte de a prinde mingea, copiii pornesc în alergare, împrăștiindu-se pe tot terenul de joc, iar cel din mijloc după ce prinde mingea încearcă să-l lo-

vească pe unul. Acela spre care se îndreaptă mingea încearcă să o prindă indiferent dacă a fost sau nu lovit și să o arunce la rîndul lui, încercînd să lovească un alt copil.

În cazul în care un copil prinde mingea din zbor este obligat să o arunce de 3 ori în sus, să numere pînă la 3, iar a patra oară să încerce să lovească la rîndul lui un alt jucător ș.a.m.d.

VARIANTĂ

Dacă un jucător prinde mingea este obligat să o arunce imediat, însă, nu are voie să lovească un copil decît de la mijloc în jos. Dacă greșește este eliminat din joc.

MINGE ÎNAINTE, MINGE ÎNAPOI

Toți copiii primesc cîte o minge de tenis, pe care o bat de sol în față. La o comandă a conducătorului de joc ei trebuie să schimbe direcția de bătaie a mingii: înainte, la dreapta sau la stînga.

DE-A MINGEA-N CUC

Colectivul este împărțit în două echipe, grupate în jurul locului amenajat pentru desfășurare. Într-un loc pe teren se bate un țăruș, din care rămîne afară un capăt de cca 5 degete. Lîngă țăruș, la o lățime de palmă, se face o gropiță de mărimea unui pumn. Pe țăruș se sprijină capătul unei scînduri, iar celălalt se sprijină în gropiță.

Pe capătul scîndurii care se află în groapă se pune o minge. Un jucător stabilit prin tragere la sorți sau numărătoare, din echipa care se află la rînd la bătaie, lovește capătul scîndurii (din afara gropiței) cu un baston de gimnastică. Mingea sare în sus și cel ce o prinde „în cuc", înainte ca mingea să atingă solul, intră „la bătaie". Copiii numără cu glas tare „bătăile" fiecărei echipe.

La semnalul de încetare a jocului se oprește și se face socoteala care echipă a fost „la bătaie" de mai multe ori, care are scorul mai mare, aceea este declarată cîștigătoare.

CUCURILE

În sol se face o gropiță cît o minge mică. Se ia o scîndurică lată și se așază în gropiță sub minge și sub minge se

introduce capătul unui băţ şi cu un alt băţ se loveşte în celălalt capăt al băţului, astfel încît mingea să sară în sus.

Cine o prinde din aer ajunge să bată mingea.

„Cucurile" se bat halite nu nehalite (cînd îţi aruncă unul mingea şi o loveşti sau arunci mingea cu o mînă şi loveşti cu cealaltă).

La fel se desfăşoară bătaia mingii în lungime. Se trasează o linie despărţitoare între două echipe de jucători, care bat mingea cu rîndul de la locul de unde a fost oprită, mingea fiind dată de ceilalţi.

Aspectul hazliu al acestui joc constă în faptul că o partidă poate îndepărta mingea mult de linia de despărţire, încît aceasta ajunge să se facă de rîs.

Pentru desfăşurarea acestui joc se recomandă un teren mai mare, şi să fie organizat în aer liber.

DE-A ŞCOLILE

Jucătorii stau la aproximativ 2 m distanţă de un perete, dispuşi pe un şir (sau mai multe). Primul loveşte mingea de perete şi o prinde cu ambele mîini, apoi repetă aruncarea de două ori. Dacă nu scapă mingea, jucătorul primeşte o clasă.

Ca să ia două clase, trebuie să lovească mingea de perete şi să o prindă cu ambele mîini, ca la clasa întîi, dar înainte de a o prinde este obligat să bată de două ori din palme.

Acelaşi jucător are dreptul să continue dacă mingea nu a atins solul. În continuare loveşte mingea de perete şi înainte de a o prinde roteşte antebraţele de 4 ori, în dreptul pieptului, ca la depănatul aţei, apoi bate de două ori din palme.

Mai departe, jucătorul loveşte mingea de perete şi înainte de a o prinde duce mîinile la spate şi bate o dată din palme.

Pentru absolvirea „şcolii", jucătorul trebuie să execute şi următoarea probă: ia mingea în mînă şi o aruncă în sus, în cădere, loveşte mingea cu palma şi o aruncă iar în sus. Această mişcare trebuie executată de 10 ori. La a 10-a lovitură prinde mingea cu aceeaşi mînă şi se apropie la cca 70 cm de perete. De acolo loveşte mingea de perete, apoi, fără să o prindă, o loveşte din nou, cu mişcări rapide, de 15 ori, după care o prinde cu aceeaşi mînă.

Dacă în tot acest timp mingea n-a atins pămîntul sau n-a fost prinsă cu ambele mîini, jucătorul este declarat absolvent al „şcolii" şi jocul este continuat de următorul.

Cînd unul dintre jucători greşeşte executarea unei mişcări, cedează locul următorului, iar la reluarea jocului continuă cu proba la care a greşit.

MINGEA LA PERETE

Între un zid şi terenul de joc se trasează pe sol o linie pe care stă cel care trebuie să acţioneze. Linia se trasează la 2—4 m de zid în funcţie de vîrsta şi posibilităţile copiilor. În spaţiul dintre zid şi linie nu are voie să stea nimeni. Cel care stă pe linie se stabileşte prin tragere la sorţi sau numărătoare. El aruncă mingea în zid atît de sus încît să ricoşeze dincolo de linie. Aruncătorul este atent să nu fie lovit de minge şi trebuie să o prindă, după ce a căzut pe sol, apoi să execute diferite exerciţii stabilite în prealabil. De exemplu: să arunce mingea în zid pe sub piciorul drept (sau stîng) îndoit la 90°; să arunce mingea în zid şi să se întoarcă 360°, apoi să o prindă; să arunce mingea în zid, să bată de mai multe ori din palme sau să se prindă de urechi şi nas, apoi să o prindă; să arunce mingea din stînd cu spatele la zid şi să o prindă cu faţa.

Pentru fiecare lovitură reuşită primeşte 1 punct. Dacă executantul scapă mingea o recuperează şi cedează locul următorului. Probele se pot modifica după preferinţă.

Dacă numărul copiilor este mai mare, se pot alcătui mai multe echipe, calculînd la sfîrşit punctele fiecărui copil şi în final să se stabilească echipa cîştigătoare.

MINGEA INDIANĂ

Copiii sînt împărţiţi în două echipe, egale ca număr şi fiecare formaţie are fixată pe sol cîte o poartă (componenţii unei echipe trebuie să aşeze mingea, după ce au prins-o, în poarta adversă). Acela care este indicat de educatoare pentru a începe jocul, aruncă în sus o minge mică şi încearcă să o prindă, dar poate fi împiedicat în acţiunea lui de ceilalţi copii.

Acela care reuşeşte să prindă mingea trebuie să se aşeze în poarta adversă, fiind apărat şi de coechipieri. Dacă cei

din echipa adversă îl prind, el are voie s-o arunce unui coechiper, care la rîndul său este urmărit în drumul spre locul de fixare a mingii.

Acela care ajunge cu mingea la poarta adversă este declarat „marele dregător" și are dreptul să dea o sancțiune echipei adverse, care constă în executarea unor acțiuni hazlii.

Jocul se reia cu aruncarea mingii de către un copil din echipa în care se află „marele dregător".

La sfîrșit este declarată cîștigătoare echipa care are cei mai mulți „mari dregători" în componența sa.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că după ce jucătorul așază mingea în poartă și cîștigă 1 punct pentru echipa sa, se schimbă porțile și direcția jocului.

DE-A CRAIA

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, unii reprezintă „caii", ceilalți „călărețiii" și sînt repartizați pe perechi, față în față.

Pe sol se desenează un cerc mare, pe linia căruia se va arunca mingea.

„Călărețiii" încalecă pe „cai" (trec o sfoară după umerii „calului") și se așază pe linia cercului la o distanță de 0,50—1 m între perechi. „Călărețiii" își aruncă mingea de la unul la altul (la stînga, la dreapta sau alternativ — stînga-dreapta). Mingea se pasează de la o pereche spre următoarea pînă ce ajunge iar la acela care a pus-o în joc. Acesta o poate arunca în continuare oricăruia dintre „călărești", schimbînd sensul. Dacă un „călăreț" scapă mingea rolurile jucătorilor celor două perechi se schimbă (cel care a aruncat-o cu cel care trebuia s-o prindă), „călărețiii" devin „cai", iar „caii", „călărești".

VARIANTĂ

Același joc, însă atunci cînd mingea este scăpată de un „călăreț", „caii" încep să alerge în interiorul cercului, iar mingea este recuperată de unul din „cai" și o aruncă cu intenția de a ochi un „călăreț". Dacă reușește să-l ochească se schimbă rolurile și jocul continuă.

DE-A CĂLARE ÎN CERC

Jocul se desfășoară între două echipe, egale ca număr, una reprezintă „caii" cealaltă „călărețiii". Fiecare formație își alege cîte un conducător. Pe sol se desenează două cercuri concentrice, unul mai mic, celălalt mai mare, iar distanța dintre ele trebuie să fie de 1—2 m. „Caii" se așază pe circumferința cercului mic, cu mîinile sprijinite pe umerii vecinilor, cu capul înclinat.

„Călărețiii" stau în afara cercului mare și încearcă să sară în spinarea „cailor". Dacă conducătorul „călărețiilor" sau cel al „cailor" atinge vreun „cal" sau „călăreț", cînd acesta se află în spațiul dintre cele două cercuri, jucătorii schimbă rolurile între ei.

Același lucru se întîmplă și în cazul în care conducătorul „cailor" atinge un călăreț care se dă jos înainte de a ieși din spațiul dintre cercuri.

Cîștigă echipa care a reușit să obțină mai puține modificări în alcătuirea sa.

PERGHELUL (MINGEA ROATĂ)

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr.

În jurul unei echipe se desenează un cerc pe sol. În afara acestui cerc stau, la o distanță nu prea mare, componenții celei de a doua echipe, răspîndiți pe teren. Aceștia au o minge pe care o pasează de la unul la altul, căutînd ca la momentul potrivit să ochească cu ea picioarele unui copil din cerc. Cel atins iese din joc. Dacă nu a reușit să-l atingă pe nici unul, trăgătorul iese din joc. Copiii din cerc au dreptul să se ferească sau să prindă mingea. Dacă o prind, au obligația să o transmită unui copil din exteriorul cercului, din echipa adversă.

Cîștigătoarea este echipa care a reușit să scoată cît mai mulți jucători din echipa adversă.

ȘTAFETA COMBINATĂ

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, înapoia unei linii. Primii au cîte o minge.

Înaintea fiecărei echipe se desenează cîte 3 cerculețe, la depărtare de 3,50 m unul de celălalt.

La comanda dată, primii încep să rostogolească mingea pînă ajung la primul semn, aleargă după ea, o iau și cînd

ajung în primul cerculeț bat mingea în sol și o prind, deplasîndu-se astfel pînă la al doilea cerculeț. Din centrul lui încearcă să țintească cel de al treilea cerculeț. Aleargă, recuperează mingea și revin la echipele lor, o transmit următorilor, apoi se așază la coada șirurilor. Este declarată cîștigătoare echipa care termină prima.

MINGEA PE LA SPATE

Efectivul grupei este dispus în formație de cerc, așezat umăr la umăr, cu mîinile la spate. Educatoarea alege un copil căruia îi dă o minge mică pe care trebuie să o transmită din mînă în mînă, într-o anumită direcție, și pe altul îl plasează în mijlocul cercului. La semnalul educatoarei acesta trebuie să spună la cine se află mingea.

Copilul indicat trebuie să arate mîinile. Dacă are mingea, cei doi schimbă rolurile între ei; dacă acesta nu a ghicit, jocul continuă în aceeași formație.

GHICI LA CINE ESTE MINGEA

Copiii sînt așezați în formație de cerc, umăr la umăr, așezat cu picioarele îndoite, în așa fel încît sub genunchi să rămînă loc. În mijlocul cercului se plasează un copil care își acoperă ochii cu mîinile.

Jocul începe, transmițînd mingea pe sub genunchi, iar cel din mijlocul cercului trebuie să o găsească.

Acesta, la comanda educatoarei, ia mîinile de la ochi și se uită în ochii copiilor, cercetează gesturile, mișcarea, stingherealа. Dacă ghicește, unde este mingea cei doi schimbă rolurile între ei.

VARIANTĂ

Jocul se desfășoară ca cel dinainte, cu deosebirea că jucătorul din centrul cercului ține ochii deschiși, iar cei din cerc sînt mai prudenți în transmiterea mingii și execută gesturi în plus pentru a-l deruta pe urmăritor.

MINGEA ROȘIE ȘI CEA GALBENĂ

Copiii sînt așezați în formație de cerc, în stînd depărtat cu mîinile în față.

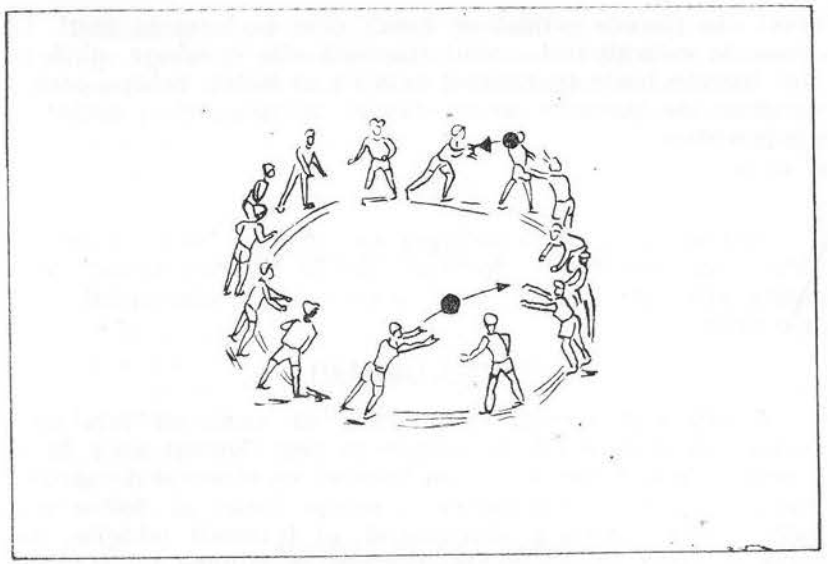


Fig. 99

Educatoarea îi numără din 2 în 2. Primul copil primește o minge roșie, iar cel de lîngă el o minge galbenă. Numerele 1 formează o echipă și numerele 2 altă echipă. La comanda de începere a jocului, mingea roșie este transmisă spre dreapta, din 2 în 2, iar mingea galbenă spre stînga la fel. Toți caută ca mingea echipei lor să fie transmisă cît mai repede. Cîștigă echipa a cărei minge a ajuns prima la copilul de unde a plecat (fig. 99).

MINGILE DIN DIRECȚII OPUSE

Copiii sînt așezați în formație de cerc, așezat încrucișat, iar 2 copii aleși de educatoare, care stau alături, primesc cîte o minge. La comanda de începere a jocului, mingile sînt transmise din 2 în 2, una spre dreapta, cealaltă spre stînga.

Cîștigă echipa a cărei minge a ajuns prima la copilul care a pus-o în joc.

ÎNCĂRCAREA PEPENILOR

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe două linii, față în față. La picioarele primului

copil din fiecare echipă se așază cîte 4—5 mingi mari. La comanda educatoarei, copiii transmit cîte o minge, pînă ce sînt trecute toate în capătul celălalt al liniei. Echipa care a terminat de transmis prima toate mingile este declarată cîștigătoare.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că jucătorii sînt așezați pe șiruri, iar mingile se transmit de la capătul șirului spre coadă, alternativ prin dreapta și prin stînga sau numai printr-o parte.

MINGEA URMĂRITĂ

Copiii sînt așezați în formație de cerc, cu fața spre centru, stînd depărtat cu mîinile în față. Educatoarea dă la 2 copii cîte o minge, iar ei au între ei un interval de aproximativ 2 m. Primul primește o minge roșie, al doilea una galbenă. La comanda educatoarei, ei transmit mingile, din mînă în mînă, spre dreapta, căutînd ca mingea roșie să fie transmisă cît mai repede, astfel ca să nu fie ajunsă din urmă de cea galbenă. În cazul în care mingile se întîlnesc, jocul se oprește și transmiterea mingilor se efectuează spre stînga.

În cazul în care unul dintre copii scapă mingea, acesta se așază pe scăunel (iese din joc), iar educatoarea dă o nouă comandă de începere a jocului.

VARIANTĂ

Jocul se desfășoară cu transmiterea mingilor din 2 în 2. În cazul în care un copil scapă mingea, jocul se oprește, acesta o recuperează, iar educatoarea dă o nouă comandă de reluare a jocului.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că educatoarea dă 4, 6 și chiar 8 mingi de diferite culori și dimensiuni, care se transmit în aceeași direcție. În rest se respectă aceleași reguli.

CINE SPUNE „STOP !"

Colectivul este așezat în formație de cerc, la o lungime de brat unul de celălalt.

Educatoarea stă în mijlocul cercului și aruncă unui copil o minge mare din material plastic. Acesta, după ce transmite mingea celui din dreapta lui, aleargă în jurul cercului.

Cîștigă 1 punct acela care strigă mai repede : „stop !" cînd a ajuns pe locul de unde a plecat sau cel care strigă „stop !" după ce primește mingea care a trecut din mînă în mînă pe la toți copiii din cerc.

MINGILE ÎN DIRECȚII OPUSE

Copiii sînt dispuși în formație de cerc și stau așezat încrucișat și sînt numărați din 2 în 2. Numerele 1 formează o echipă, numerele 2 altă echipă. Educatoarea alege 2 copii care trebuie să stea alături, și fiecare primește cîte o minge.

La comanda educatoarei, ei transmit mingile din 2 în 2, unul o dă spre dreapta, celălalt spre stînga.

Cîștigă echipa a cărei minge a ajuns prima la copilul care a pus-o în joc.

MINGEA PE DEASUPRA

Copiii sînt împărțiți în două sau mai multe echipe, așezate pe șiruri.

Primul jucător din fiecare echipă primește o minge.

La semnalul dat de educatoare, cel din capul șirului ridică mingea deasupra capului și, cu brațele întinse sus, transmite mingea următorului din spate, care la rîndul lui o transmite mai departe, pînă ce mingea ajunge la ultimul. Acesta aleargă cu ea și se așază în capul șirului, procedînd la fel.

Echipa al cărei prim jucător revine cel mai repede la locul său este cîștigătoare.

Dacă un jucător scapă mingea, el trebuie să se ducă după ea, apoi să revină la loc și să continue jocul.

MINGEA LATERALĂ (VARIANTĂ)

Mingea se transmite înapoi, numai prin dreapta sau numai prin stînga, din mînă în mînă, la nivelul taliei.

VARIANTĂ

Colectivul este organizat ca în jocul descris anterior, însă mingea se transmite înapoi o dată prin stînga, o dată prin dreapta, dar nu mai jos de nivelul mijlocului.

MINGEA PRIN TUNEL

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, în stînd depărtat, înapoia liniei de plecare, formînd un tunel. Primul din fiecare echipă este conducătorul jocului și are în mînă o minge.

La comanda de începere a jocului dată de educatoare, primii rostogolesc mingea prin tunel spre ultimul din echipă. Acesta prinde mingea, aleargă prin dreapta șirului și se așază în față, cu picioarele depărtate, se apleacă înainte și rostogolește mingea prin tunel. Jocul continuă astfel pînă cînd primul copil din fiecare echipă revine în capul șirului. Dacă mingea iese afară din tunel, copilul pe lîngă care a ieșit aleargă după ea, se întoarce la locul său și o transmite mai departe (fig. 100).

Echipa al cărei conducător a revenit primul la locul inițial este declarată cîștigătoare.

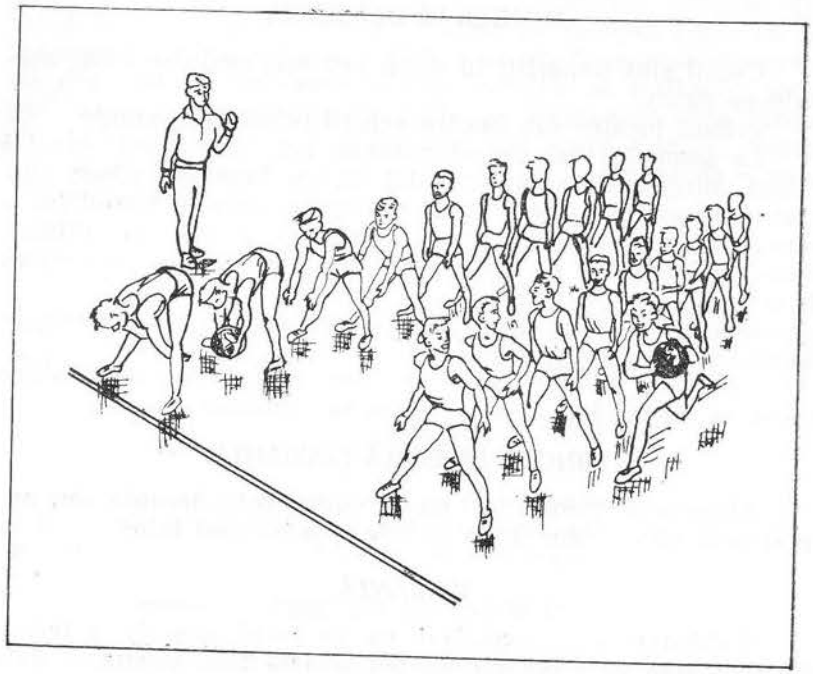


Fig. 100

VALUL

Copiii sînt împărțiți în două sau mai multe echipe, așezate pe șiruri, în stînd depărtat, înapoia unei linii. Primul jucător din fiecare echipă are o minge.

La comanda dată, primii ridică mingile deasupra capului și, cu brațele întinse sus, trec mingea celui din spate. Următorul ia mingea, se apleacă înainte și transmite mingea celui din spatele lui printre picioare. Acesta o dă mai departe pe deasupra ș.a.m.d pînă cînd mingea ajunge la ultimul care aleargă cu ea și se așază în capul șirului procedînd la fel.

Echipa al cărei prim jucător revine mai repede pe locul inițial este declarată cîștigătoare.

Dacă pe parcurs un copil scapă mingea, se duce după ea, revine la loc și continuă jocul.

COMBINAȚIE

Jocul este o combinație din cele anterioare. Primul transmite mingea pe sus, următorul printre picioare, al treilea o transmite prin stînga răsucindu-se spre partea respectivă, al patrulea spre dreapta ș.a.m.d.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că poziția inițială poate fi: pe genunchi, așezat încrucișat, fără să transmită mingea printre picioare.

MINGEA RĂTĂCITĂ ÎN CERC

Copiii sînt dispuși în formație de cerc, cu fața spre interior, la distanță de 1 m între ei. În interiorul cercului se află un copil. Cei din cerc au o minge.

La comanda de începere a jocului, copiii transmit cu viteză din mînă în mînă, numai spre stînga sau numai spre dreapta, iar cel din mijlocul cercului aleargă după minge, încercînd să o atingă cu palma. Dacă reușește, trece în locul celui la care se află mingea în momentul cînd a atins-o, iar acesta îi ia locul și jocul continuă.

MINGEA RĂTĂCITĂ ÎN ROATĂ

Colectivul este organizat ca la jocul precedent, în stînd depărtat, toți cu umărul drept spre centrul cercului. La co-

manda de începere a jocului, copilul care are mingea se apleacă înainte şi o aruncă pe jos, printre picioare, înapoi. Cel din spatele lui o prinde şi o dă la fel mai departe în aceeaşi direcţie. Copilul din interiorul cercului încearcă să o atingă cu mîna.

Dacă reuşeşte să o prindă sau să o atingă schimbă locul cu copilul din cerc.

VARIANTĂ

Locul copilului care trebuie să prindă mingea poate să fie şi în afara cercului, iar aruncarea mingii se poate efectua printre picioare înainte sau alternativ înainte şi înapoi.

VALUL MARE

Copiii sînt împărţiţi în mai multe echipe, egale ca număr, aşezate pe şiruri, în aşezat cu mîinile în faţă, la distanţă de 1 m între ei. Primul jucător din fiecare echipă are o minge mare din plastic.

La comanda de începere a jocului, cel care are mingea se apleacă înapoi cu braţele întinse, transmiţînd mingea următorului, care se apleacă înainte pentru a prelua mingea şi continuă transmiterea ca primul ş.a.m.d. Ultimul, după ce a primit mingea se ridică şi aleargă cu ea pînă în capătul şirului, se aşază jos şi continuă transmiterea mingii cu acelaşi procedeu. Cîştigă echipa care revine prima în formaţia iniţială.

VARIANTĂ

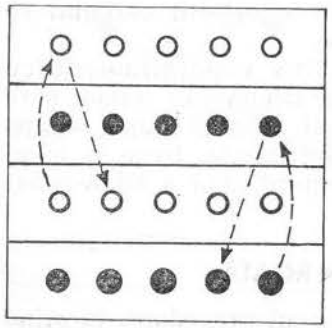


Fig. 101

Acelaşi joc se poate organiza şi cu copii mai mari, cu deosebirea că mingea se preia între glezne şi prin rulare înapoi este predată următorului, care o preia tot între glezne.

MINGEA ÎN CAREURI

Efectivul grupei este împărţit în două echipe, egale ca număr, aşezate în patru spaţii delimitate pe sol, alternînd componenţii din

prima echipă cu cei din a doua. Terenul de joc este împărţit ca în figura 101. Jucătorii nu au voie să depăşească limitele spaţiilor.

La semnalul de începere a jocului, conducătorul aruncă o minge unui jucător care trebuie să înceapă jocul. Acesta o prinde şi o pasează peste grupa adversă, coechiperilor din celălalt culoar. Dacă e prinsă de un adversar se acordă 1 punct echipei lui şi procedează la fel. Înălţimea la care se aruncă mingea este la nivelul umerilor. Cei care aruncă mingea de două ori mai sus decît trebuie sînt scoşi din joc.

La terminarea jocului se face bilanţul punctelor realizate (pentru fiecare copil eliminat se scad puncte) şi este declarată cîştigătoare echipa care totalizează cele mai multe puncte.

CINE NIMEREŞTE ÎN CERC ?

Copiii sînt împărţiţi în trei echipe, egale ca număr, aşezate pe şiruri, înapoia liniei de ochire. La cîţiva metri de această linie se desenează 3 cerculeţe, cîte unul înaintea fiecărei echipe. Ultimul din fiecare echipă, la începerea jocului, stă dincolo de cerc. Primii din echipe au cîte o minge (fig. 102).

La semnalul de începere a jocului, primii aruncă mingea, încercînd să ţintească în cerc. Dacă nimeresc se acordă 1 punct pentru echipa lui. Jucătorul de lîngă cerc recuperează mingea şi o aruncă următorului care procedează ca primul, cel care a aruncat îl schimbă pe cel de lîngă cerc, iar acesta trece la locul lui şi aşa continuă jocul pînă aruncă toţi copiii.

La terminarea jocului se numără punctele acumulate şi echipa care are mai multe este declarată cîştigătoare.

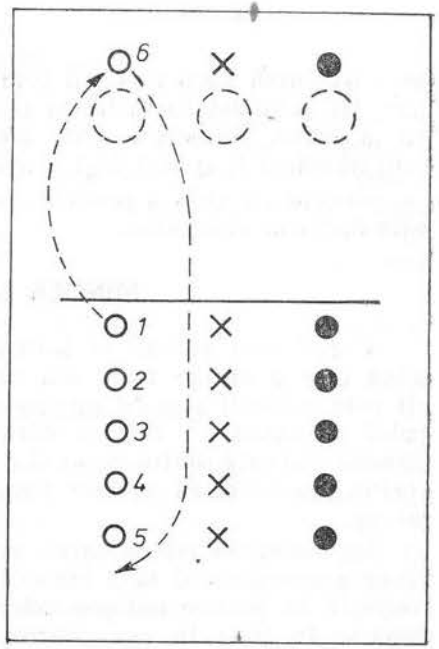


Fig. 102

ARUNCĂRI PRIN INELE

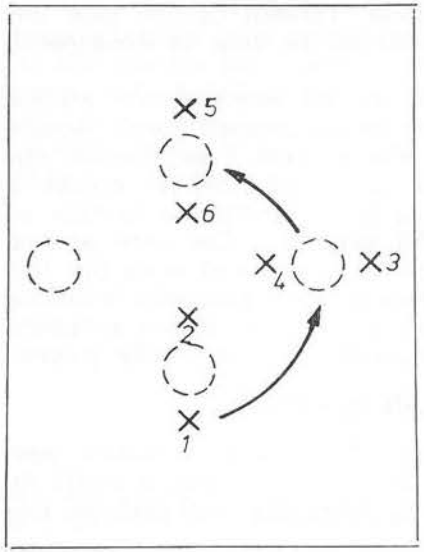


Fig. 103

Copiii sînt împărțiți pe perechi și cîte 4 perechi formează un cerc. Fiecare pereche are un cerc pe care îl ține sus cu o mînă (fig. 103). Numerele fără soț stau în afara cercului, iar cele cu soț spre interior. Numărul 1 are o minge și din alergare încearcă să o arunce prin cercul perechii de alături. Numerele 3 sau 4 o prind din zbor și o dau înapoi numărului 1, care continuă să alerge și să arunce la fel mingea prin toate cercurile. Ultima oară o aruncă prin cercul perechii lui, apoi o aruncă la numărul 3, acesta face aceeași cursă ș.a.m.d. Cînd toate numerele fără soț au alergat, își schimbă locurile cu numerele cu soț și astfel continuă jocul. Numerele vor alerga în ordinea următoare: întîi numărul 1, apoi 3, 5 și 7, apoi 2, 4, 6 și 8.

Cercul cu cele 4 perechi care termină jocul mai repede este declarat cîștigător.

MINGEA LA COȘ

Copiii sînt așezați în formație de cerc și fiecare are în mînă cîte o minge mică din cauciuc, de culori diferite (pe cît este posibil) sau cu un semn distinctiv. În mijlocul cercului se așază un coș cu diametrul de 1 m. Educatoarea fixează distanța dintre copii și coș în funcție de raza cercului, creînd posibilitatea tuturor copiilor să poată arunca mingea la coș.

La comanda educatoarei, copiii aruncă pe rînd mingile. Fiecare are dreptul la 3 încercări. Dacă din cele 3 încercări reușește să arunce mingea măcar o dată în coș, rămîne mai departe în joc; în caz contrar, iese din joc, indiferent la a cîta încercare se află prin repetarea jocului.

Sînt declarați campioni aceia care au reușit să arunce de 3 ori la rînd mingea în coș.

VARIANTĂ

Jocul se desfășoară ca cel dinainte, cu deosebirea că ținta, coșul, se poate agăța într-un pom, la o înălțime de 1,30 m.

MINGEA ÎN COȘULEȚE (VARIANTĂ)

Colectivul este împărțit în două echipe, egale ca număr, formînd fiecare cîte un cerc.

În mijlocul cercului se plasează un coș. Fiecare copil primește o minge (mingile celor două echipe au culori diferite). La comanda educatoarei, toți aruncă mingile în coș. Echipa care a aruncat mai multe mingi în coș este declarată cîștigătoare.

MINGEA ÎN CANĂ

Copiii sînt împărțiți în mai multe echipe, așezate pe șiruri, înapoia liniei de aruncare. Înaintea fiecărei echipe, la 1 m distanță, se așază cîte o cană mare (sau un ghiveci) pe sol. La comanda educatoarei, primii aruncă o minge mică, cu boltă, astfel ca ea să poată cădea în interiorul cănii (sau ghiveciului). Treptat, distanța dintre aruncător și cană se mărește, ajungînd pînă la 3—4 m.

Fiecare după ce aruncă mingea se duce după ea, apoi o transmite următorului.

MINGEA LA COȘ DIN CAREU

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr (cîte 8 într-o echipă), așezate față în față, într-un pătrat desenat pe sol, astfel ca nr. 1 să fie în fața nr. 8, ca în figura 104. Pe laturile neocupate, la mijlocul lor, se așază cîte un coș. Jucătorii sînt despărțiți prin linii și nu au voie să le depășească atunci cînd aruncă mingea la coș.

La semnalul de începere a jocului, numerele 1 și 8 aruncă mingea la coș. Dacă intră în coș se acordă cîte

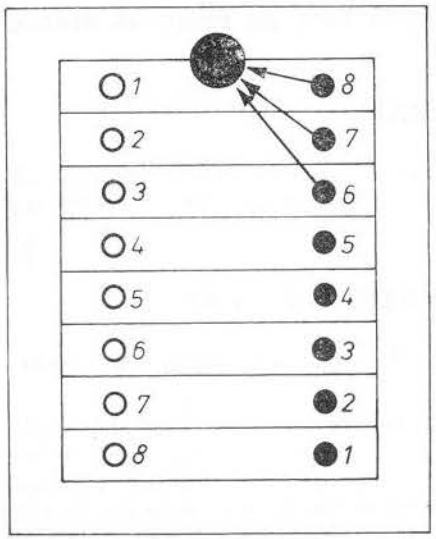


Fig. 104

1 punct pentru echipă. După ce aruncă, fiecare recuperează mingea și o transmite coechipierului următor ș.a.m.d., pînă termină toți de aruncat.

Este cîștigătoare echipa care termină prima, și pentru aceasta primește puncte, chiar dacă cealaltă echipă o depășește (prin adăugarea punctelor cîștigate prin aruncarea mingii în coș).

MINGEA LA COȘ, COMBINATĂ CU ȘTAFETĂ

Copiii sînt împărțiți în trei echipe, egale ca număr, (cîte 8), și fiecare component poartă un număr de ordine, iar echipele au cîte un semn distinctiv.

Pe terenul de joc se desenează un pătrat, care este despărțit în două părți egale. Cei din echipa numărul 1 sînt împărțiți în două grupe egale și stau pe o latură a pătratului, iar între grupe se așază un coș. Pe linia de mijloc stau în aceeași formație componenții echipei numărul 3. Primul și ultimul au cîte un săculeț cu nisip. Pe latura opusă a pătratului este așezată echipa numărul 2 la fel cu celelalte.

La comanda de începere a jocului, primul copil aruncă mingea în coș, apoi trece la coada șirului său. Următorul se duce, ia mingea și o aruncă la al treilea ș.a.m.d.; după ce au terminat cei din dreapta, preiau jocul cei din stînga procedînd la fel. Orice minge aruncată în coș reprezintă 1 punct pentru echipă.

În acest timp primul și al optulea din echipa numărul 3 aleargă cu săculeții pe laturile pătratului, revin, predau săculeții următorului și se așază la coada șirului. Jocul se termină după ce toate echipele au terminat și ștafeta. La sfîrșit cine acumulează mai multe puncte este cîștigător.

ȘTAFETA CU MINGEA ÎN CERC

Efectivul grupei este împărțit în patru echipe, egale ca număr (cîte 8). La mijlocul terenului de joc se delimitează un culoar, prin două linii paralele, iar între linii se desenează cîte un cerc pentru fiecare echipă, în care se așază cîte o minge.

Componenții fiecărei echipe sînt numărați în continuare. Cei care au numere cu soț stau pe o parte a culoarului, pe un șir, iar cei cu numere fără soț stau de partea cealaltă (fig. 105).

La semnalul de începere a jocului, numerele 1 aleargă, la cercuri, iau mingile, le aruncă următorilor, apoi se așază la coada șirurilor. Numerele 2 aleargă și pun mingile în cercuri, apoi trec la coada șirurilor. Numerele 3 procedează la fel ca numerele 1 ș.a.m.d. La sfîrșit este declarată cîștigătoare echipa care a terminat prima.

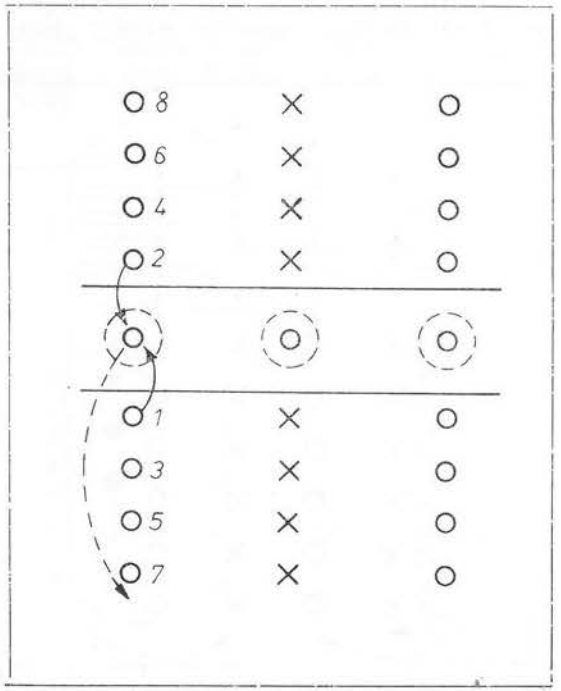


Fig. 105

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că jucătorii trec la coada șirului opus — numerele cu soț trec la coada șirului numerelor fără soț și invers.

MINGEA PESTE BĂNCI

Copiii sînt împărțiți în patru echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri. Înaintea fiecărei echipe se plasează cîte 4 rînduri de bănci, așezate cîte două cap la cap. Distanțele dintre bănci și primii din echipe, cît și cele dintre bănci se stabilesc înainte de începerea jocului, ținîndu-se seama de posibilitățile copiilor (fig. 106). Primii din fiecare echipă primesc cîte o minge. La semnalul de începere a jocului, primii se apropie de bănci, bat de 3 ori mingile de sol, apoi le aruncă peste bănci, sar repede peste acestea, prind mingile, le bat de 3 ori de sol, apoi le aruncă peste a doua

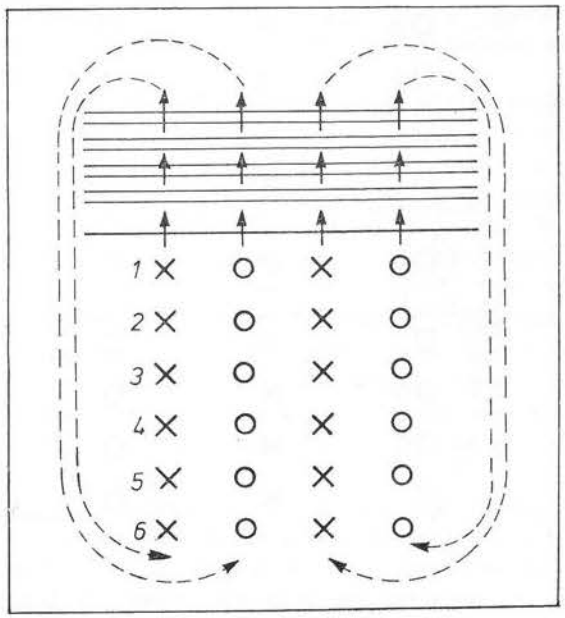


Fig. 106

bancă ș.a.m.d. După ce trec și peste ultimele bănci transmit mingile următorilor, care procedează la fel, iar ei se așază la coada șirurilor. Echipa care termină prima jocul este declarată învingătoare.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că după fiecare serie se stabilește cîștigătorul.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că jucătorii pornesc în cursă pe perechi, ținîndu-se de mînă, și numai unul bate mingea de sol.

ȘTAFETĂ CU MINGEA BĂTUTĂ ÎN SOL

Copiii sînt împărțiți în patru echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, înapoia liniei de plecare. La 1 m de aceasta se mai trasează o linie. Primii din fiecare echipă au cîte o minge (fig. 107).

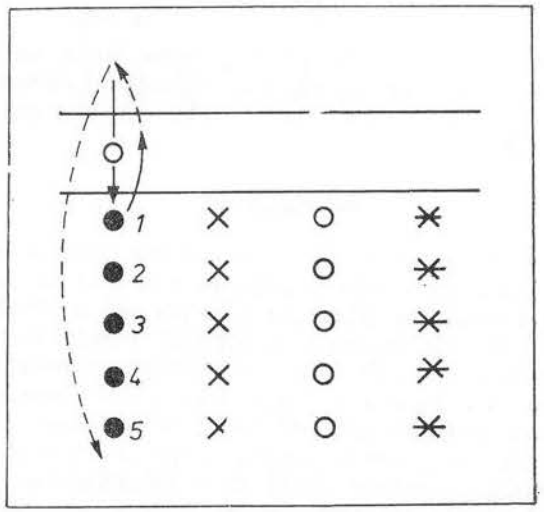


Fig. 107

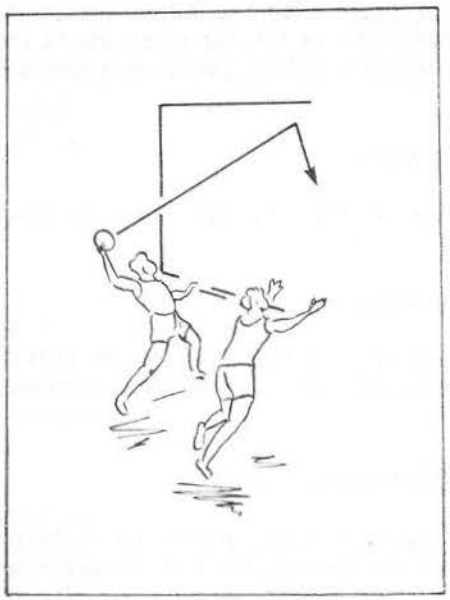


Fig. 108

La semnalul de începere a jocului, primii bat mingile de sol între cele două linii, astfel ca ele să ricoşeze dincolo de a doua linie, le prind şi le aruncă următorilor, apoi revin la coada şirurilor. Următorii procedează la fel. Echipa care termină prima jocul este declarată cîştigătoare.

VARIANTĂ

Mingea se bate puternic de sol, astfel încît să ricoşeze în peretele din faţă, apoi este prinsă şi aruncată următorului (fig. 108).

VARIANTĂ

Mingea se bate de sol peste prima linie, se prinde, se bate peste linia a doua, astfel încît aceasta să ricoşeze din sol în peretele din faţă, apoi este prinsă şi aruncată următorului (fig. 109).

MINGEA VIE

Copiii sînt împărţiţi în două echipe (cîte 8 în fiecare), aşezate pe două linii, faţă în faţă, la 2 m una de cealaltă, iar la mijlocul distanţei se plasează o bancă sau o bîrnă (fig. 110).

La semnalul de începere a jocului, conducătorul aruncă o minge primului jucător dintr-o echipă, acesta o bate de 2 ori de sol, iar bătaia a 3-a o face peste bancă celui din faţa lui, care execută acelaşi lucru şi o transmite următorului din faţa lui ş.a.m.d. pînă ajunge la ultimul. Lovirea băncii cu mingea atrage după sine penalizarea echipei cu 1 punct. Este declarată cîştigătoare echipa care are cele mai puţine penalizări.

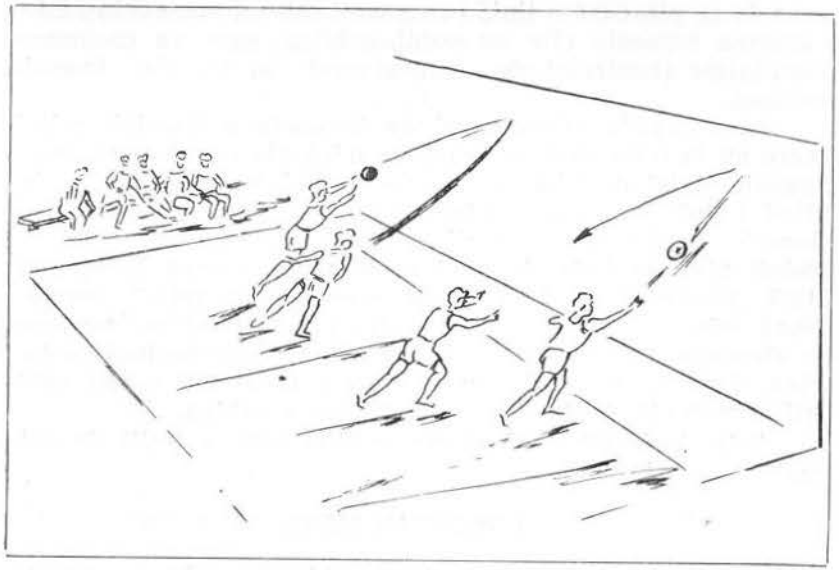


Fig. 109

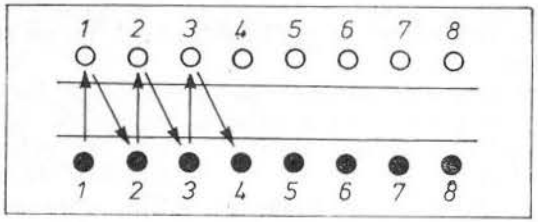


Fig. 110

VARIANTĂ

Acelaşi joc, cu aruncarea mingii de mai multe ori între jucători, în funcţie de numărul pe care îl stabileşte conducătorul jocului, apoi o transmit următorului.

CURSA PARTIZANILOR ŢINTAŞI

Copiii sînt împărţiţi în două echipe, egale ca număr, aşezate pe şiruri, înapoia liniei de plecare. Înaintea lor, la o distanţă de 2 m, se marchează linia de ochire şi la 3 m de

aceasta se plasează o țintă (un panou sau un manechin). Educatoarea numește cîte un copil, arbitru, care va consemna rezultatele (controlat de educatoare) și va sta înapoia echipei.

La comanda educatoarei de începere a jocului, primii (care au în mîna dreaptă o minge mică din cauciuc) se așază înapoia liniei de plecare în culcat înainte, cu genunchiul stînd îndoit în afară, ducînd brațul drept înainte cît mai departe. Deplasarea se realizează prin împingere în piciorul îndoit pînă la linia de ochire, de unde aruncă mingea în țintă (panou, manechin). După aruncare se ridică, recuperează mingea pe care o transmite următorului, se întoarce în alergare și se așază la coada șirului. Jocul continuă astfel pînă cînd execută toți. După ce au aruncat toți copiii, arbitrii anunță cîte lovituri a realizat fiecare echipă.

Este declarată cîștigătoare echipa care a țintit de cele mai multe ori.

CLOPOȚELUL SUNĂ

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, înapoia liniei de ochire și la 2 m de aceasta se pune cîte un clopoțel.

Înaintea echipelor, la o distanță de 1 m, se află cîte un copil, arbitru.

La comanda educatoarei de începere a jocului, primii aruncă cu mingea pentru a atinge clopoțelul. Copiii care ating clopoțelul trec la coada șirurilor, iar ceilalți mai au dreptul la două aruncări. Arbitrii (controlați de educatoare) notează pe sol cu creta numărul copiilor care au atins clopoțelul și la sfîrșit declară cîștigătoare echipa cu numărul cel mai mare de copii care au atins ținta.

MINGEA ȘI CLOPOȚEII

Colectivul este organizat ca la jocul precedent. Înaintea lor, la 3 m, sînt suspendați pe un suport mai mulți clopoței.

Copiii aruncă pe rînd cu o minge, încercînd să atingă unul din clopoței. După ce au aruncat toți, indiferent dacă au lovit sau nu vreun clopoțel, formează un cerc în jurul suportului și, învîrtindu-se în cerc, cîntă :

Clopoțelul sună, sună
Dinga, dinga, ding

Și ne-aduce voie bună
Dinga, dinga, ding.
Clopoțelul de-l atingem
Dinga, dinga, ding
Bucurie ne aduce
Dinga, dinga, ding.

VARIANTĂ

La comanda de începere a jocului dată de educatoare, primii din fiecare echipă trec pe linia de ochire și aruncă mingea, căutînd să lovească unul din clopoței. După aruncare, trec la coada șirurilor. Dacă reușesc să lovească un clopoțel obțin 1 punct.

VARIANTĂ

Jocul este identic cu cel descris anterior, însă în timp ce un copil țintește, ceilalți cîntă (fig. 111) :

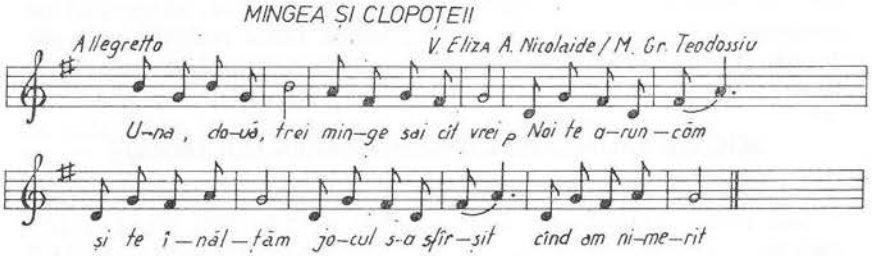


Fig. 111

Una, două, trei,
Minge, sari cît vrei !
Una, două, trei,
Așa-i al tău joc.
Una, două, trei,
Stai acum pe loc !

HANDBAL LA ȚINTĂ

Grupa este împărțită în două echipe, egale ca număr, dispuse pe șiruri, înapoia liniei de ochire. Înaintea echipelor, pe un perete, se desenează o poartă de handbal de dimensiuni regulamentare, care este împărțită în 5 comparti-

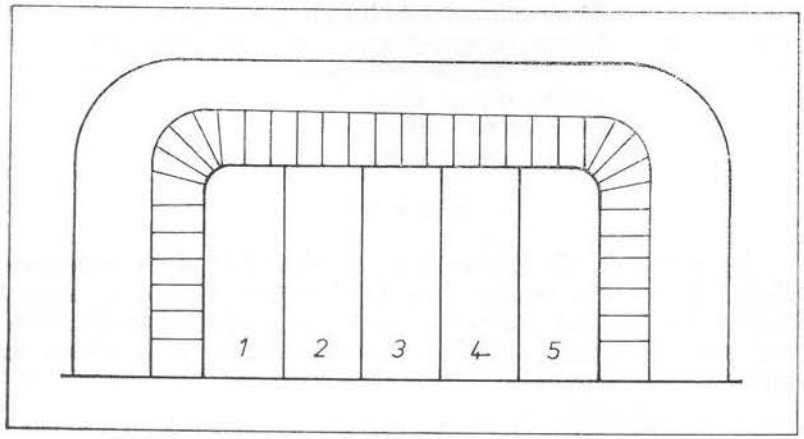


Fig. 112

mente. Primul din fiecare echipă are cîte o minge de handbal (fig. 112). La comanda de începere a jocului, ei se apropie de linia de ochire, de unde aruncă mingile, încercînd să nimerească într-unul din compartimente. Dacă reușesc primesc 1 punct. Cîștigă echipa care totalizează cel mai mare număr de puncte.

JOC DE ARUNCARE CU SCHIMBAREA LOCURILOR

Copiii sînt împărțiți în grupe de cîte 3, fiecare grupă avînd cîte o minge. Dacă sînt patru grupe, cîte două, intercalate, vor pasa mingea de la stînga spre dreapta, ceilalți de la dreapta spre stînga (fig. 113).

La semnalul dat de începere a jocului, toate grupele pornesc jocul în ordinea fixată dinainte, în felul următor: numărul 1 aruncă mingea la numărul 3, acesta numărului 2 și numărul 2 la numărul 1. Aruncarea mingii se face în ritm vioi. La semnal stabilit se inversează sensul transmiterii mingii.

La sfîrșit se fac aprecieri asupra modului în care au efectuat aruncările și care au făcut cele mai puține greșeli.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că se poate schimba sensul aruncării mingii mai des, la anumite semnale dinainte stabilite.

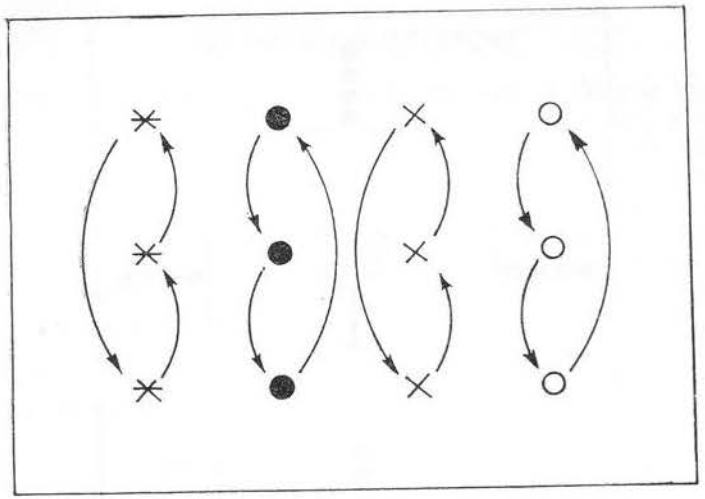


Fig. 113

ȚINTAȘII DIBACI

Copiii sînt așezați în formație de semicerc, înapoia liniei de ochire. Înaintea lor, la 2 m, se trasează o linie pe care va rula ținta (un cerc). La capătul liniei stă educatoarea care are în mînă un cerc mare. La semnalul de începere a jocului, ea rulează cercul pe linia marcată, iar copiii aruncă mingile, încercînd să le treacă prin cerc. Aceia care reușesc participă la a doua încercare, apoi la a treia ș.a.m.d.

Sînt declarați campioni copiii care au aruncat mingea de 3 ori prin cerc.

CURCUBEUL

Colectivul este împărțit în patru echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, în cele patru colțuri ale terenului de joc, înapoia liniilor de ochire. Fiecare jucător poartă un semn pe tricou, care este pus și pe cerculețul pe care îl are în mînă (cercul are un diametru de 40—50 cm.).

În mijlocul terenului este plasat un disc de placaj, cu diametrul de 1,50 m, pe un picior mobil, la o înălțime de 2 m. Pe disc sînt fixate figuri geometrice în culorile curcubeului: roșu (1), oranj (2), galben (3), verde (4), albastru (5), indigo (6) și violet (7) și fiecare figură are cîte un cui înfipt

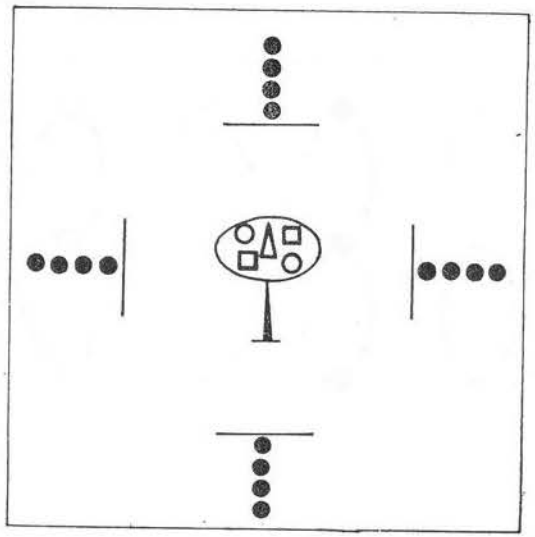


Fig. 114

în ea (fig. 114). Educatoarea începe să învîrtească discul spre dreapta. Jucătorii, pe rînd, aruncă cerculeţul spre disc pentru a-l agăţa în cuiele care sînt înfipte în figurile geometrice (cu scopul de a cîştiga cît mai multe puncte pentru echipa proprie).

Cînd au terminat toţi aruncarea cerculeţelor, educatoarea stabileşte scorul şi declară cîştigătoare echipa care a întrunit cel mai mare număr de puncte.

LA VÎNĂTOARE

Copiii sînt aşezaţi pe mai multe linii. Înaintea primei linii, la o distanţă de 3 m, se fixează mai multe ţinte (cîţi copii sînt în linie), care reprezintă capete de animale sălbatice : lup, urs, veveriţă, leu, vulpe, iepure etc. Educatoarea comandă : „foc !", iar copiii din prima linie aruncă cu mingea în ţinta din faţa lor.

Aceia care lovesc ţinta au dreptul să o ia (educatoarea înlocuind-o cu alta). După ce au executat toţi, jocul se poate repeta, iar la sfîrşit „vînătorii" care au lovit ţinta pot pleca cu „vînatul" acasă.

CEI MAI BUNI OCHITORI

Copiii sînt aşezaţi în formaţie de cerc şi fiecare ţine în mîna dreaptă o minge mică din cauciuc, de culori diferite sau cu un semn distinctiv. În mijlocul cercului stă educatoarea, care are în mînă o minge mare, viu colorată. La semnal, ea aruncă mingea în sus, iar copiii încearcă să o lovească. Cei care reuşesc să o ţintească, primesc o distincţie de buni ochitori. Educatoarea poate să numească un copil mai vioi care să arunce mingea în sus, în timp ce ea îi observă pe aceia care ţintesc.

Jocul se poate desfăşura în mai multe variante, în funcţie de locul unde se fixează ţinta. Aceasta poate fi pe sol, la o distanţă de 4 m de copii sau pe un perete, într-un cui etc.

DE-A PRINSELEA CU MINGEA

Copiii sînt aşezaţi în formaţie de cerc. Educatoarea dă unui copil o minge, pe care o transmite din mînă în mînă, în timp ce se spun următoarele versuri :

Minge, minge
Ce m-atingi ?
Vino jos
Şi sări frumos.
Zbori, te rog,
Nu sta pe loc
N-avea teamă,
Sări sclipind
Eu te-arunc
Şi eu te prind.

Sau :

Minge, minge
Zbori nespus
Şi mereu mai sus
Mai departe,
Mîndră foarte,
Ca-n poveşti
Zburînd sclipeşti,
Căci şi eu
Dac-aş fi minge
Chiar şi norii
I-aş atinge.

După ultimul vers, copilul care primește mingea strigă : „Fugiți !". Copiii se răspîndesc pe terenul de joc și aleargă în toate direcțiile, pentru a nu fi atinși cu mingea. Dacă mingea lovește un copil se reface cercul, iar cel care a fost lovit schimbă locul cu cel care l-a atins și astfel jocul continuă.

NIMEREȘTE MINGEA

Copiii sînt așezați pe laturile unui pătrat, la interval de 1 m unul de celălalt. Ei au în mînă cîte o minge de mărime obișnuită. În mijlocul terenului se află o minge de baschet (fig. 115).

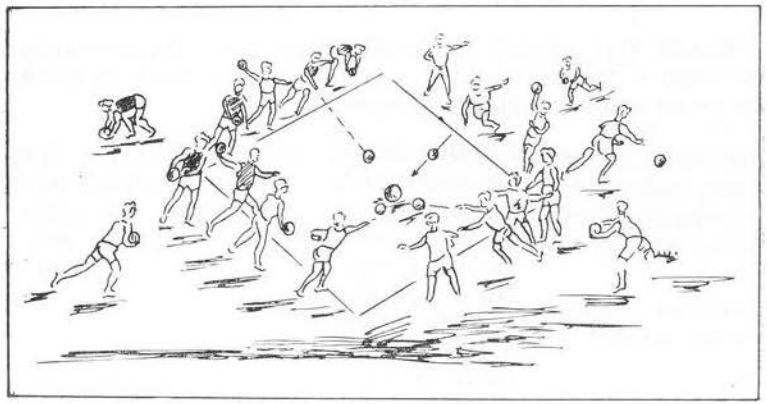


Fig. 115

La comanda de începere, ei rostogolesc mingile spre centru, căutînd să lovească mingea de baschet. Cel care a atins-o primește 1 punct.

ȚINTEȘTE MINGEA

Colectivul de copii este împărțit în două echipe, egale ca număr, așezate pe linie, față în față pe două laturi opuse ale sălii. Terenul fiecărei echipe este delimitat printr-o linie de centru, iar în fața fiecăreia este trasată o linie de ochire.

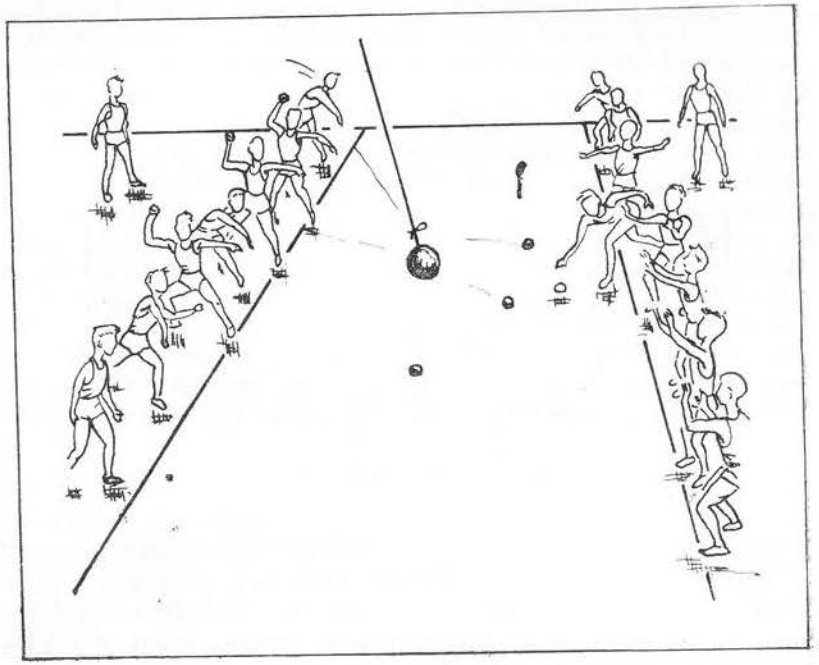


Fig. 116

Fiecare copil are o minge de oină, iar pe linia de centru, educatoarea plasează o minge mare din material plastic (fig. 116).

La comandă, copiii din ambele echipe țintesc mingea, alternativ, cu scopul de a o deplasa în terenul advers. După ce s-au aruncat toate mingile și mingea nu a fost deplasată de pe linia de centru, jocul se reia. Dacă mingea a fost deplasată, se socotește 1 punct pentru echipa care a reușit aceasta și jocul reîncepe la comanda educatoarei.

La sfîrșit este declarată cîștigătoare echipa care a realizat mai multe deplasări ale mingii în terenul advers.

MINGEA VESELĂ

Colectivul este împărțit în patru echipe, egale ca număr, așezate fiecare pe cîte o latură a unui pătrat desenat pe sol.

Fiecare are cîte o minge de oină sau o minge mică din

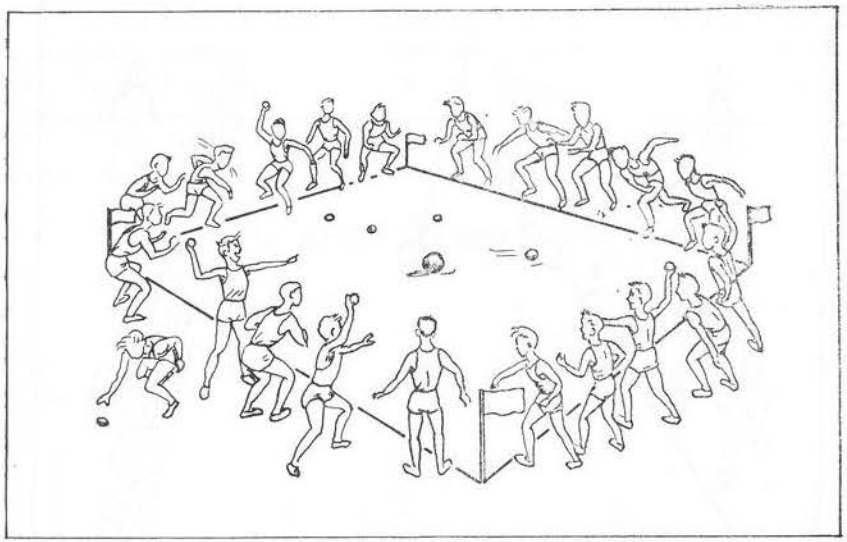


Fig. 117

cauciuc, iar în centrul pătratului educatoarea așază o minge de volei sau din material plastic (fig. 117).

La comanda educatoarei, toți copiii țintesc mingea, cu scopul de a o plasa spre echipă.

Pe parcursul jocului, mingile se recuperează și jocul continuă. Dacă mingea a fost deplasată spre o echipă se socotește 1 punct pentru echipa care a reușit acest lucru și jocul reîncepe la comanda educatoarei.

Este declarată cîștigătoare echipa care a reușit să deplaseze de mai multe ori mingea.

DE-A STRIGĂTELEA

Un grup de copii, nu prea numeros, stă înaintea unui perete, copiii fiind atenți la unul care are o minge. Acesta lovește mingea de perete, strigînd numele unuia din grup. Cel care a fost strigat, dacă prinde mingea din zbor, strigă imediat numele altuia, lovind și el mingea de perete. Dacă mingea atinge solul, cel strigat o recuperează și încearcă să-l lovească pe unul dintre jucători, în timp ce copiii se răspîndesc, alergînd pe tot terenul. Acela care a fost lovit este

notat. În cazul în care cel strigat nu ochește pe nimeni este el notat. Cînd unul dintre copii ajunge între 7—10 puncte bune, cel care are mai puține execută loviturile la „urjan".

Se stabilește locul „urjanului" și distanța la care se execută loviturile (numărul acestora se stabilește dinainte). Locul la „urjan" se alege în dreptul unui zid de care stau lipiți cu spatele, unul lîngă altul, la distanțe diferite, jucătorii. Înaintea zidului, la 15 pași, se trage o linie, din dreptul căreia se execută loviturile. Cei de la „urjan" au dreptul să se ferească de minge, deplasîndu-se de-a lungul peretelui. Cînd mingea se lovește de perete fără să atingă pe nici un jucător, unul din cei de la „urjan" are dreptul să-l ochească pe cel care execută loviturile. În cazul în care cel din „urjan" îl nimerește pe jucătorul care a executat loviturile, i se șterge una din linii. După efectuarea loviturilor, jocul se reia.

ȚINTA VIE

Copiii sînt dispuși în formație de cerc, iar în mijlocul lui stă conducătorul. Aceștia caută să lovească cu o minge mare din plastic picioarele conducătorului, care aleargă în interiorul cercului. Cel care reușește îi ia locul și jocul continuă.

VÎNĂTORII

Rolul de „vînători" îl îndeplinesc 3—4 copii, care stau în diferite locuri, fiecare avînd cîte o minge mică. Ceilalți copii „animalele sălbatice" aleargă liber pe terenul de joc. La comanda dată, toți se opresc, iar „vînătorii" de la locurile lor, aruncă cu mingi în ei. Dacă reușește să lovească un „animal sălbatic", acesta schimbă locul cu „vînătorul". „Animalele" au voie să se ferească de minge, cu condiția să nu se deplaseze din loc. „Vînătorii" nu au voie să arunce mingea cu forță, iar zona de ochire admisă este de la genunchi în jos.

VÎNĂTORII ȘI RAȚELE

Copiii sînt împărțiți în două echipe. O echipă stă într-un cerc desenat pe sol în mijlocul terenului, ei reprezintă „rațele". Componenții celeilalte echipe stau în afara cercului, ei sînt „vînătorii" și caută să lovească „rațele" cu o minge.

„Rațele" se feresc alergînd numai în interiorul cercului. Rața care a fost atinsă de minge iese din joc. După ce „vînătorii" au prins toate „rațele", se inversează rolurile între jucători. Echipa care a reușit să scoată din joc toate „rațele" în cel mai scurt timp, este declarată cîștigătoare.

MINGEA ÎN GROPIȚĂ

Toți copiii sînt dispuși pe o linie, înapoia liniei de ochire și fiecare are cîte o minge mică. În fața lor, la 1,50—2 m, se sapă un număr de gropițe egal cu cel al participanților.

Copiii trebuie să arunce mingile în gropițe. Cel care nimerește, aleargă, își ia mingea și încearcă să lovească cu ea un copil. Pentru a nu fi loviți, copiii aleargă răspîndindu-se pe tot terenul.

În gropița aceluia care a fost atins se introduce o pietricică. Pietricelele reprezintă punctajul fiecăruia. La terminarea jocului se controlează gropițele și cei care au mai multe pietricele înseamnă că au acumulat mai multe puncte și deci au un scor mai mare, fiind declarați în final cîștigători.

MINGEA ÎN GROPIȚĂ (VARIANTĂ)

Copiii sînt așezați în semicerc. Pe terenul de joc se sapă, sub formă de tablă de șah, atîtea gropițe cîți participanți sînt la joc. Fiecare își marchează gropița înfigînd lîngă ea un steguleț mic (stegulețele au culori diferite).

La comanda dată, jucătorul care se află înapoia unei linii rostogolește mingea spre gropițe.

În momentul în care mingea intră într-o gropiță toți ceilalți aleargă și se împrăștie pe terenul de joc, cu excepția celui căruia îi aparține gropița în care a intrat mingea. Acesta aleargă spre gropiță ia mingea și strigă: „Stați!". Din acest moment nimeni nu mai are voie să se miște și aruncă cu mingea într-un jucător. Dacă reușește să atingă vreunul are dreptul să mai arunce o dată. Dacă nu a lovit pe nimeni, acela după care a aruncat ia mingea și caută să lovească el un jucător. În momentul în care acesta se îndreaptă spre minge să o ia, toți aleargă cît mai departe de el pînă ce acesta strigă: „Stați!" și jocul continuă la fel.

Dacă mingea rulată spre gropiță nu intră în nici una din ele, conducătorul este acela care trebuie să ridice mingea și să țintească cu ea.

BACIUL ȘI OILE

Într-un cerc sînt așezate mai multe mingi de oină, ele reprezintă „oile". De la un semn fixat la o anumită distanță, în funcție de posibilitățile copiilor, un alt copil, „baciul", aruncă o minge mai mare în cele din cerc, pentru a le scoate în afară. Dacă reușește, primește 1 punct pentru fiecare minge scoasă; dacă nu, cedează locul următorului „baci". Jocul continuă pînă ce toți copiii au îndeplinit rolul de „baci", și se poate relua de mai multe ori, declarîndu-se în acest caz cîștigător acela care a obținut mai multe puncte.

BALENA

Efectivul este împărțit în două părți egale: una reprezintă „peștișorii roșii", iar cealaltă „peștișorii albaștri". Tot terenul de joc reprezintă „oceanul". În mijlocul „oceanului" se trasează două linii paralele, la o distanță de 5 m una de alta. Între aceste linii stă „balena", de o parte, „peștișorii roșii", iar de cealaltă — „peștișorii albaștri".

La comanda de începere a jocului, copilul care reprezintă „balena" spune: „Pot trece peștișorii roșii!". Copiii care reprezintă acești „peștișori" încearcă să traverseze oceanul și să schimbe locul cu cei albaștri. „Balena", care este înarmată cu o minge, încearcă să atingă „peștișorii" și, în cazul în care reușește, cel lovit rămîne în spațiul dintre cele două linii și devine ajutorul „balenei".

Jocul continuă pînă cînd sînt prinși majoritatea „peștișorilor".

VÎNEAZĂ LUPUL

Două treimi din numărul copiilor din grupă formează un cerc mai mare și stau la o distanță de 1 m între ei. Acest grup reprezintă „vînătorii" și au o minge — „pușcă". Restul copiilor, „lupii", stau în mijlocul cercului pe un șir, primul cu brațele întinse lateral, iar ceilalți se țin de mijloc unul de celălalt (fig. 118).

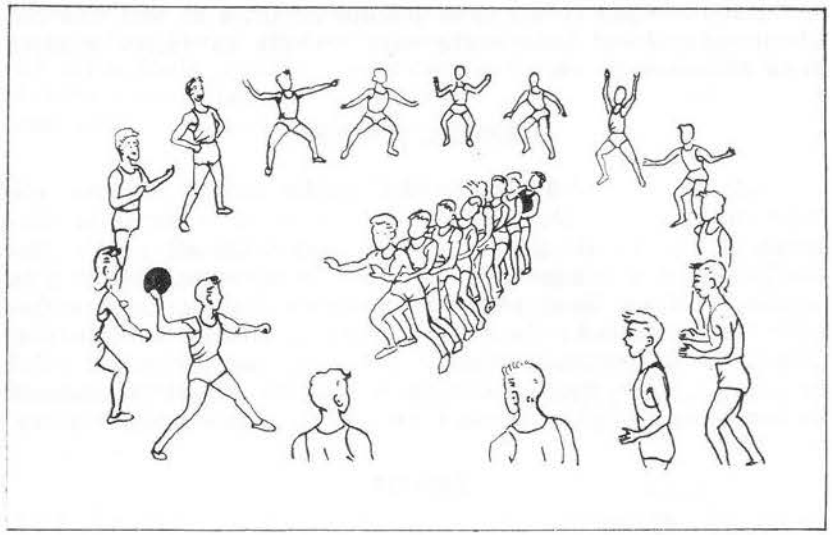


Fig. 118

La comanda de începere a jocului, „vînătorii" pasează mingea între ei pînă ce găsesc momentul potrivit să lovească ultimul „lup". Lovirea cu mingea este permisă numai la picioare. În timp ce „vînătorii" pasează mingea între ei, „lupii" se deplasează în alergare spre dreapta și spre stînga în așa fel, încît „ultimul" lup să fie cît mai puțin expus ochirii de către „vînători". Primul care stă cu brațele lateral, își apără coechipierii („lupii"), avînd dreptul să împiedice mingea să-l lovească pe ultimul. Dacă acesta din urmă este atins la picioare este considerat vînat și iese din joc. Jocul continuă pînă cînd sînt vînați majoritatea „lupilor", apoi se schimbă rolurile.

LA VÎNĂTOARE

Copiii sînt împărțiți în mai multe echipe, așezate pe șiruri, înapoia unei linii. Primii au cîte o minge. La 3 m de această linie se fixează mai multe ținte, care reprezintă capete de animale sălbatice: lup, urs, veveriță, leu, vulpe, iepure etc. Educatoarea comandă: „foc!" după care primii aruncă cu mingea în ținta din fața lor.

Cei care lovesc ținta au dreptul s-o ia, educatoarea înlocuind-o cu alta. După ce au executat toți copiii, jocul se poate repeta. La sfîrșit, „vînătorii" care au lovit mai multe ținte sînt socotiți cîștigători.

FEREȘTE PICIOARELE !

Copiii sînt dispuși în formație de cerc, iar în mijloc stă un copil. Cei de pe cerc au o minge pe care o pasează între ei, căutînd ca la momentul potrivit să-l atingă pe cel din centru. Acesta are voie să se ferească, sărind și alergînd cît mai departe de cel care are mingea. Dacă unul reușește să-l lovească schimbă locurile între ei. Se poate juca și cu 2 copii la mijloc.

Jocul se termină după ce au trecut toți copiii ca țintă în centrul cercului.

VÎNĂTORUL ISCUSIT

Copiii sînt răspîndiți pe tot terenul. Unul dintre ei este „vînătorul" și stă în mijlocul terenului. „Vînătorul" are o minge cu care încearcă să-i lovească pe copii, iar ei se apără, alergînd și sărind. Un alt copil, care îndeplinește rolul de „cîine de vînătoare" aduce mingea, dar nu are voie să vîneze. Pe rînd copiii care sînt loviți cu mingea devin „cîini de vînătoare".

Ultimul pe care nu reușește să-l atingă cu mingea îi ia locul „vînătorului".

ȚINTEȘTE TURNUL

Într-un colț al terenului de joc se construiește un turn fix, iar copiii stau grupați la cîțiva pași înaintea turnului.

La comanda de începere a jocului, copiii, pe rînd, încearcă să țintească turnul cu o minge, prin diverse modalități (rostogolind mingea, aruncînd-o cu o mînă sau lovind-o cu piciorul).

Distanța dintre copii și turn se poate mări treptat.

ȚINE-TE DE CERC

Copiii sînt așezați cîte doi, față în față, fiecare pereche avînd cîte un cerc, de care se sprijină reciproc.

La comanda de începere a jocului, copiii se învîrtesc spre dreapta sau spre stînga, cu pași adăugați, în timp ce educatoarea imprimă ritmul pașilor, folosindu-se de o tamburină sau bătînd din palme.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că mișcările se execută cu genunchii ușor îndoiți și la anumite semnale schimbă sensul deplasării.

VIN ADVERSARII

Copiii se împart în două echipe. Una aruncă o minge în mijlocul terenului, în timp ce cealaltă stă deoparte la o anumită distanță. La un semnal stabilit intră și componenții acesteia în joc, încercînd să prindă mingea. Se numără aruncările efectuate de copiii echipei din mijloc, într-un anumit timp, apoi se schimbă rolul echipelor.

Este declarată cîștigătoare echipa care a efectuat cele mai multe aruncări.

ȘCOALA MINGII

Copiii sînt așezați într-o formație la libera alegere a conducătorului jocului și au cîte o minge. La comanda de începere, fiecare trebuie să bată de 10—20 ori mingea pe sol, după care trece în așezat încrucișat.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că fiecare jucător trebuie să bată mingea de 10 ori de sol, dar din deplasare.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că mingea se bate de sol alternativ, cu mîna dreaptă și cu cea stîngă.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că după fiecare bătaie a mingii de sol se prinde.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că se bate mingea de sol, se lovește solul cu palmele și apoi se prinde mingea.

VARIANTĂ

Jocul este asemănător, cu deosebirea că mingea se bate de 10 ori de sol, apoi încă o dată puternic, se lovește solul cu palmele și apoi se prinde mingea. Aceste acțiuni se repetă de 3 ori la rînd, după care jucătorul trece în așezat încrucișat pe sol.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că mingea se aruncă în sus, se lovește solul cu palmele, apoi se prinde mingea din cădere.

MINGEA BĂTUTĂ ȘI ARUNCATĂ

Copiii sînt împărțiți în două echipe, așezate pe două linii, față în față, formînd perechi. Fiecare pereche are o minge. Cei care au mingi le transmit celorlalți lovindu-le de sol, aceștia le prind și le înapoiază la fel. Aceasta se repetă de 5 ori, după care se așază în poziția așezat încrucișat. Perechea care se așază mai repede este cîștigătoare.

VARIANTĂ

Din aceeași formație, cu o distanță mai mică între perechi, mingea se trimite de la unul la celălalt în același mod. Se repetă pînă cînd unul scapă mingea.

MINGEA BĂTUTĂ ÎN CERC

Copiii sînt așezați în formație de cerc, pe perechi, cei care formează cercul din interior stau în așezat încrucișat, iar cei din exterior stau în picioare și fiecare are cîte o minge (fig. 119).

La semnalul de începere a jocului, copiii din cercul exterior aleargă în jurul celor din cercul interior bătînd min-

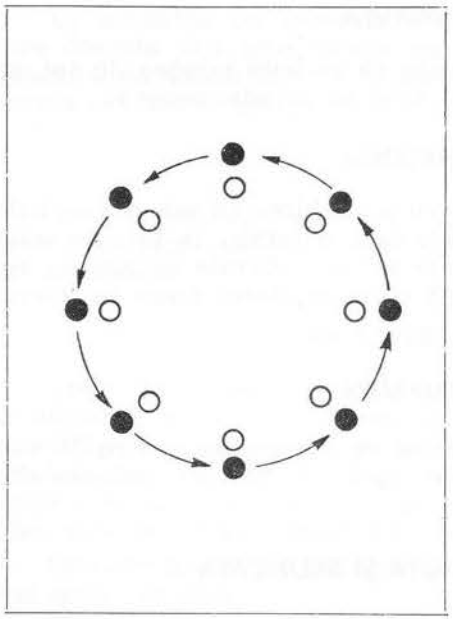


Fig. 119

gile pe sol, iar cînd ajung la locurile de unde au pornit trec în poziție așezat încrucișat, iar cei din cercul interior iau locul celor din exterior și execută același lucru.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că mingea se bate de sol șerpuind printre cei din cercul interior.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că înainte de a trece în așezat încrucișat bat mingea de sol de 2,3 sau 4 ori.

MINGEA ÎN CERC

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr. Prima echipă formează un șir, iar a doua un cerc în mijlocul căruia stau primii 2 jucători din prima echipă (fig. 120).

Cei din cerc caută să-i lovească cu o minge pe cei 2 din mijlocul cercului. Cînd unul dintre ei este lovit, iese din cerc și strigă : „Trei". Atunci al 3-lea intră în cerc și jocul continuă. Jocul se termină după ce toți componenții primei echipe au trecut prin cerc, apoi se inversează rolurile.

CINE SOSEȘTE PRIMUL ?

Colectivul este împărțit în două echipe. Prima echipă se așază în mijlocul sălii (sau terenului de joc) și în cele 4 cercuri desenate în colțurile terenului, ca în figura 121. A doua echipă formează un șir în afara careului format de cele 4 cercuri. Primul are o minge. În stînga echipei a doua se desemnează un cerculeț, care reprezintă locul de sosire.

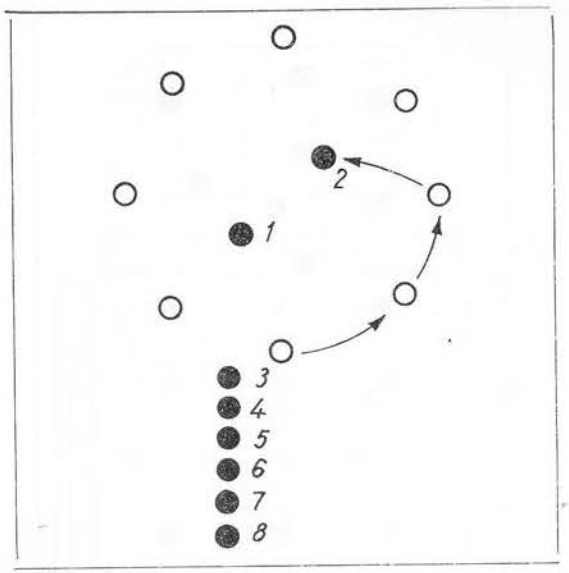


Fig. 120

La comanda de începere a jocului, primul din echipa a doua aruncă mingea cît mai departe de el, după care pornește în alergare și înconjură careul, apoi se oprește în cerculeț, locul de sosire. În acest timp cei din prima echipă prind mingea și o aruncă jucătorului din cerculețul nr. 1, acesta o aruncă la nr. 2, nr. 2 la nr. 3, nr. 3 la cel din cerculețul nr. 4 și jocul se oprește pentru a verifica cine a ajuns mai repede : mingea la jucătorul din cerculețul nr. 4 sau primul jucător din echipa a doua la locul de sosire, după care mingea este aruncată de al doilea jucător din echipa a doua, care procedează la fel. Acela care ajunge primul primește 1 punct pentru echipa sa. În final cîștigă echipa care totalizează cele mai multe puncte.

MINGEA ÎN CAREU, CU ȘTAFETĂ ÎMPREJUR

Jucătorii sînt împărțiți în trei echipe, egale ca număr și fiecare echipă are un semn distinctiv. Terenul de joc se delimitează sub formă de careu cu ajutorul a 4 bănci. La început componenții echipelor 1 și 2 sînt așezați în careu

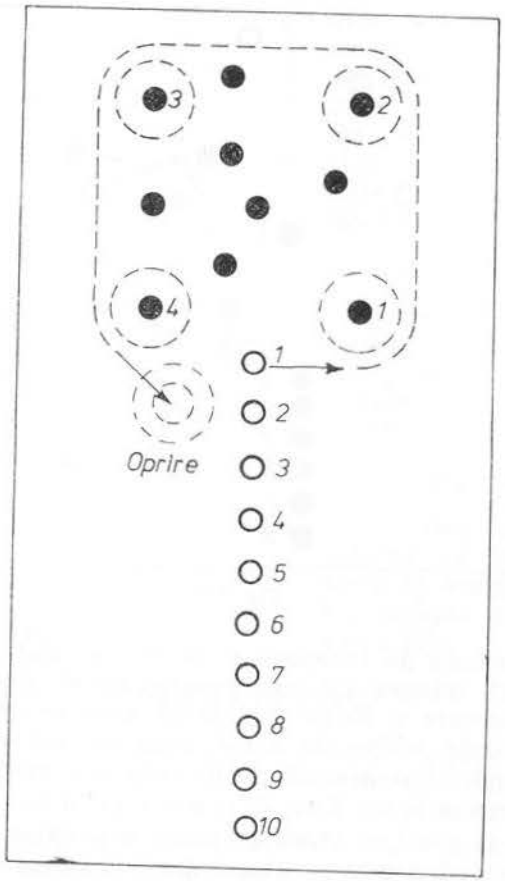


Fig. 121

intercalați. Echipa a 3-a este așezată pe două șiruri la mijlocul unei laturi a careului (fig. 122).

La semnalul de începere a jocului, una din echipele din centru care are o minge o pasează între coechipieri, iar cei din cealaltă echipă caută să o prindă (să o intercepteze). Prinderea în aer a mingii înseamnă 1 punct pentru echipă. În acest timp 2 din echipa a 3-a, care au cîte un săculeț cu nisip în mînă, aleargă unul spre dreapta, iar celălalt spre stînga, în jurul careului și unde se întîlnesc schimbă săculeții între ei, apoi continuă alergarea pînă la locul de unde

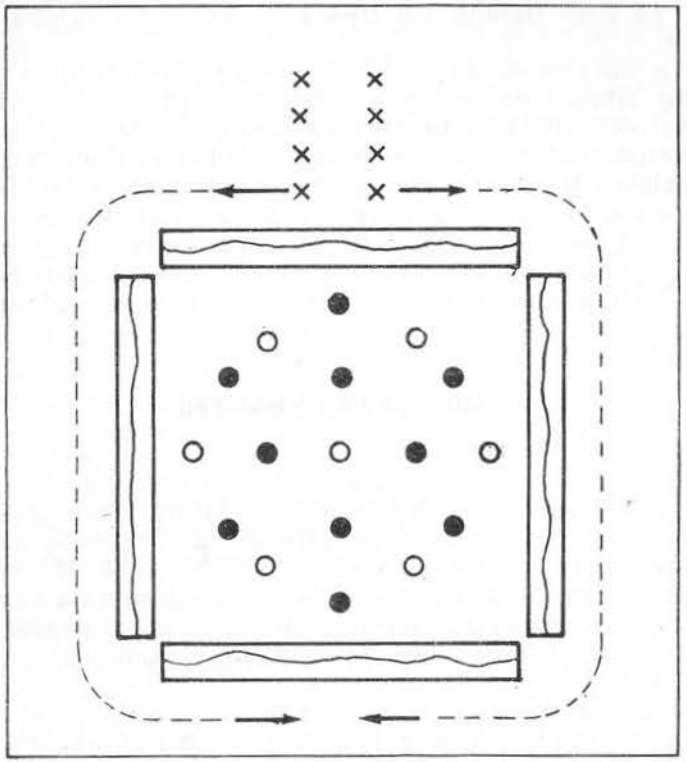


Fig. 122

au plecat. Aici predau săculeții următorilor care procedează la fel, iar ei se așază la coada șirului. La terminarea ștafetei jocul se oprește, se numără punctele echipelor din careu și se face rotarea echipelor, trecînd alta la ștafetă. După ce au trecut toate echipele la ștafetă se numără punctele și echipa care a realizat cele mai multe puncte este declarată cîștigătoare.

MINGEA PRIN FOC

Efectivul este împărțit în două echipe, egale ca număr Prima echipă stă la mijlocul sălii pe o linie, iar a doua echipă lîngă perete în fața primei echipe și fiecare component are cîte o minge. Cei din mijloc formează „linia de

foc", pe care trebuie s-o treacă jucătorii din echipa de la perete.

La un semnal dat, echipa a doua pornește spre prima, bătînd mingea de sol în așa fel, încît să poată trece prin stînga celui din fața lui fără ca acesta să-i ia mingea. Dacă cel de pe „linia de foc" a preluat mingea se duce la perete, iar celălalt îi ia locul. Acela care nu reușește să treacă „linia de foc" se întoarce și face o nouă încercare de trecere.

După ce au încercat toți să treacă „linia de foc" se notează cei care au reușit, apoi se inversează rolurile. La sfîrșitul jocului este declarată cîștigătoare echipa care are mai mulți componenți care au trecut cu mingea prin „linia de foc".

MINGEA ÎNTRE BARIERE

La acest joc pot participa mai mulți copii care formează două echipe: una reprezintă „Albii" și cealaltă „Roșii". Pe sol se desenează un dreptunghi cu latura mare mult mai lungă față de latura mică (de lățime), în funcție de numărul jucătorilor. La jumătatea terenului se trag două linii perpendiculare, cam la 2 m distanță, care formează „cîmpul neutru", iar în centrul acesteia se desenează un cerc.

Cîmpul „Albilor" este în stînga „cîmpului neutru" și cîmpul „Roșilor" în dreapta.

Jocul se desfășoară cu două mingi: una mică și moale, din gumă sau pîslă, alta mai mare și mai grea, din lemn crestat împrejur (asemănătoare cu o minge de popice).

În mijlocul „cîmpului neutru", în interiorul cercului, este așezată mingea mică. Fiecare echipă ocupă terenul repartizat și nu poate să se miște decît în limitele spațiului trasat (fig. 123).

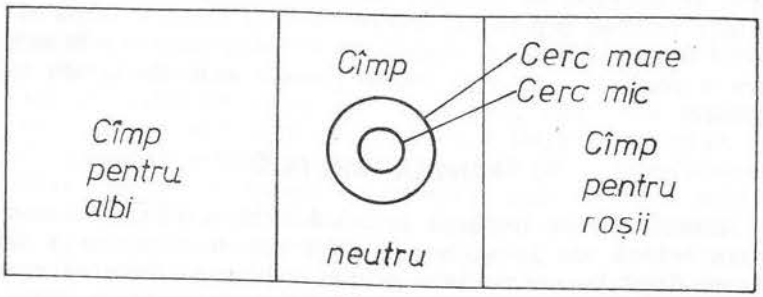


Fig. 123

După ce s-a stabilit care echipă începe jocul și jucătorii echipei sînt numărați în continuare, nr. 1 din echipa respectivă se așază la extremitatea terenului său și prin rulare trimite mingea mare din lemn spre „cîmpul neutru" în așa fel, încît să se oprească pe această zonă de teren. Dacă a reușit, jucătorul cel mai dinamic din echipa sa sau cel mai bun aruncător, aleargă repede în „cîmpul neutru", ia mingea mică și încearcă să o arunce spre echipa adversă.

Componenții echipei adverse care stau în apropierea „cîmpului neutru" cum văd că mingea mare este aproape să se oprească pornesc în alergare spre extremitatea opusă, pentru a nu fi loviți. Dacă mingea echipei „Roșilor", de exemplu, a lovit un jucător din echipa „Albilor" unul din această echipă ridică mingea de pe sol, aleargă pînă la „cîmpul neutru" unde se oprește și aruncă mingea într-un jucător din echipa „Roșilor", care se află în retragere.

Dacă jocul stagnează, adică mingea mare din lemn nu se oprește în „cîmpul neutru" nr. 2 din echipa „Roșilor" sau nr. 1 de la „Albi" reîncepe jocul.

Pentru buna desfășurare a jocului trebuie respectate următoarele reguli:

1. Toți componenții unei echipe trebuie să arunce pe rînd mingea mare din lemn.

2. Dacă mingea din lemn rulîndu-se nu ajunge pînă în „cîmpul neutru", echipa care a aruncat-o pierde 1 punct, iar echipa adversă cîștigă dreptul de a arunca mingea.

3. Dacă în rulare, mingea din lemn trece peste „cîmpul neutru" și intră pe terenul advers, atunci oricare copil din această echipă poate să arunce cu mingea mică din cauciuc în jucătorii din echipa adversă.

4. Echipa care trimite la aruncare mingea din lemn, în afara limitelor longitudinale ale terenului, pierde 1 punct. Intrarea în „cîmpul neutru" este permisă numai aceluia care aruncă mingea mică.

5. Echipa care la rularea mingii din lemn reușește să o plaseze în centrul cercului din mijoc cîștigă 2 puncte.

6. Dreptul de a arunca mingea mare revine echipei care a marcat ultimul punct.

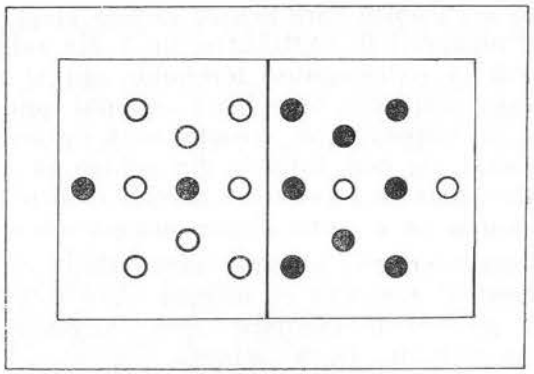


Fig. 124

APĂRĂ-TE !

Colectivul este împărțit în două echipe, egale ca număr, așezate pe două terenuri dreptunghiulare delimitate pe teren (sau sală). Între componenții unei echipe se află și 2 jucători din echipa adversă (fig. 124). Cei 2 au o minge cu care vor căuta să lovească un jucător din echipa adversă. Cel lovit iese din joc. Dacă mingea este prinsă de un jucător din echipă cealaltă o aruncă unui coechipier din celălalt teren ca să lovească un adversar. Dacă mingea este recuperată de celălalt adversar va căuta și el să lovească un jucător. Echipa care reușește prima să scoată din joc cît mai mulți jucători din echipa adversă este declarată cîștigătoare.

MINGEA PĂZITĂ

Copiii sînt împărțiți în grupe de cîte 3 și sînt așezați față în față, despărțiți de o linie pe care nu au voie s-o depășească. Cel din mijloc este din echipa adversă (fig. 125).

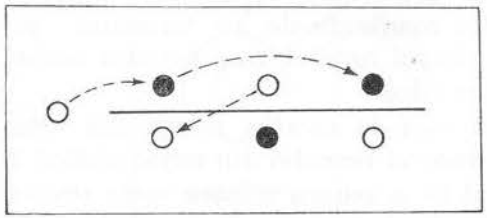


Fig. 125

La comanda de începere a jocului, conducătorul aruncă unui copil o minge, acesta caută s-o arunce coechipierului său, iar adversarul de la mijloc caută s-o prindă. Dacă o prinde o aruncă unui coechipier peste linie și în continuare se procedează la fel.

La sfîrșitul jocului se stabilește care grupă a prins mingea aruncată de adversar de mai multe ori.

VARIANTĂ

Efectivul se împarte în două echipe, egale ca număr, și fiecare echipă poartă un semn distinctiv. Jucătorii sînt așezați pe teren pe locurile marcate ca în figura 126 pe care nu le pot părăsi decît cei care nu stau în cercuri. În cele 4 colțuri ale terenului se află cîte un copil în cîte un cerc desenat pe sol.

La semnalul de începere a jocului, mingea se aruncă de la un coechipier la altul și poate fi interceptată de un adversar, înainte de a ajunge la coechipierul din colț. Dacă jucătorul din cerc prinde mingea, echipa lui primește 1 punct.

Care echipă realizează mai multe puncte este declarată cîștigătoare.

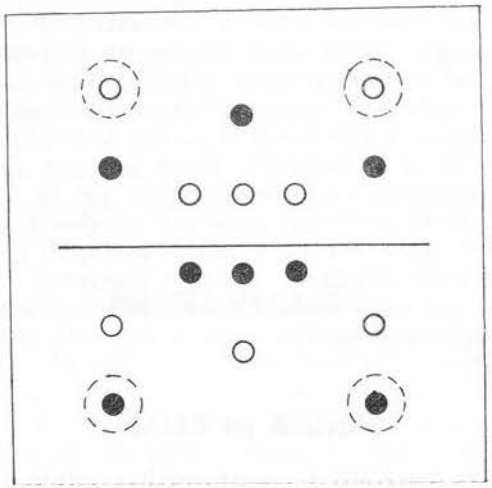


Fig. 126

JOCUL CASTELANULUI

Pe terenul de joc se marchează 4 zone : la mijloc două mari și în afara lor cîte una mai mică. Copiii sînt împărțiți în două echipe, fiecare ocupînd cîte o zonă mare, iar în terenurile mici la mijloc stă cîte un jucător — căpitanul echipei. La marginea terenului echipei nr. 1 stă căpitanul echipei nr. 2 și invers (fig. 127).

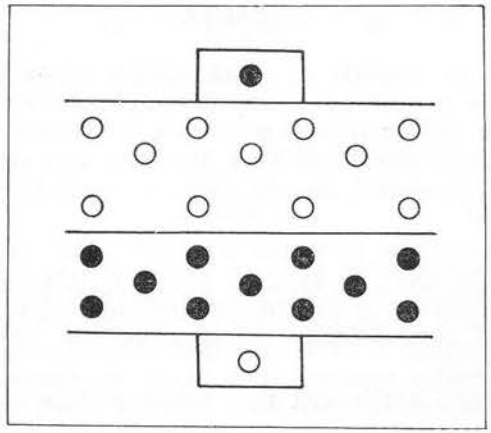


Fig. 127

La semnalul de începere a jocului, unul din căpitani, care are o minge, caută să o arunce pe deasupra celor din echipa adversă la coechipierii săi. În acest drum mingea poate fi interceptată de componenții echipei adverse și dacă reușește o aruncă la căpitanul lor, care la rîndul lui încearcă să o arunce unui coechipier. Dacă mingea de la căpitan ajunge la coechipier ea este aruncată de la un coechipier la altul și în final jucătorul care are mingea o poate arunca iar căpitanului. Dacă acesta o prinde cîștigă 1 punct.

Jucătorii care depășesc limitele terenului lor sînt scoși din joc, ca și cei care aruncă prea sus mingile spre căpitan.

Este cîștigătoare echipa care a întrunit cele mai multe puncte în final.

MINGEA ÎN CETATE

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr. Pe terenul de joc, la mijloc, se trasează o linie, iar de o parte

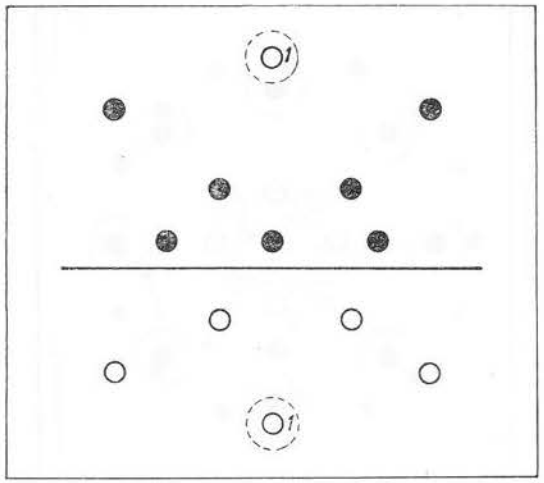


Fig. 128

și de alta, la o oarecare distanță se desenează cîte un cerc, reprezentînd „cetățile" (fig. 128). Jucătorii sînt dispuși pe terenul de joc în așa fel, încît o echipă să aibă în terenul ei „cetatea" echipei adverse și invers. În cercul care reprezintă cetatea, la început, stă jucătorul cu nr. 1. Jucătorii sînt numărați în continuare.

La semnalul de începere, se dă o minge echipei care este desemnată să înceapă jocul. Mingea este pasată între coechipieri, urmărind să fie aruncată cît mai des celui din „cetate". Dacă acesta reușește s-o prindă îl strigă pe nr. 2, care îi ia locul, el trece în teren ș.a.m.d.

Jocul se termină cînd o echipă și-a trecut toți componenții prin cetate.

MINGEA ÎN CASTEL

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate în două cercuri concentrice. Cercul exterior este al „atacanților", cel interior reprezintă „castelul", iar copiii „apărătorii". Locul fiecărui „atacant" este marcat pe sol printr-un cerculeț, de unde va putea arunca mingea în „castel". „Apărătorii" stau cu un picior în cerc (castel) și numai

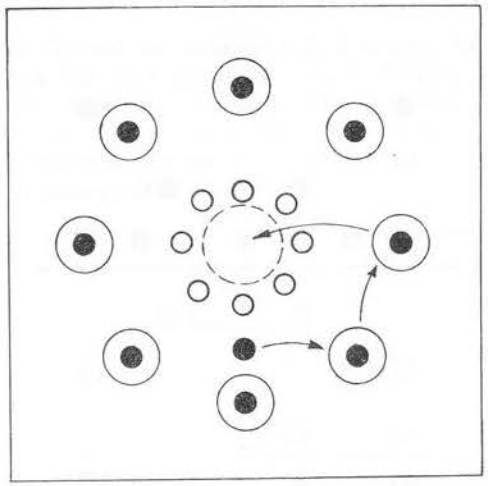


Fig. 129

așa pot apăra de lovituri „castelul". Fiecare minge intrată în cerc înseamnă 1 punct (fig. 129).

Jocul se desfășoară în două reprize egale, de cîte 5—10 minute, și după o repriză se inversează rolurile. Echipa care are mai multe puncte la sfîrșitul jocului este declarată cîștigătoare.

APĂRAREA CETĂȚII

Educatoarea desenează pe terenul de joc un cerc, cu raza de 1,50 m, așază în mijloc 10—15 popice, care reprezintă „cetatea", iar ea îndeplinește rolul de „apărătorul cetății". Copiii sînt așezați în jurul „cetății", la distanță de 3 m (fig. 130). La semnalul de începere a jocului, unul dintre copii va încerca să doboare popicele, cu o minge, adică să cucerească „cetatea". Apărătorul „cetății" caută să împiedice ca mingea să atingă popicele. Pentru a-i distrage atenția apărătorului copiii pot pasa mingea de la unul la altul, aruncînd-o la momentul potrivit. Jocul continuă pînă cînd sînt doborîte toate popicele sau cel puțin jumătate din ele.

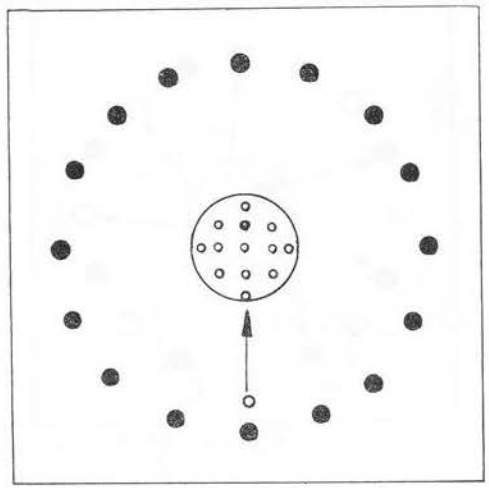


Fig. 130

APĂRĂ URSULEȚUL

Copiii sînt așezați în formație de cerc, cu fața spre interior. În centrul cercului se așază un ursuleț (păpușă). Un copil ales de educatoare stă în mijlocul cercului și are sarcina de a-l apăra pe ursuleț de lovituri, el este „păzitorul". Copiii din cerc au cîteva mingi pe care le aruncă în ursuleț — „împușcă ursulețul". Acela care reușește să atingă cu mingea ursulețul trece în mijlocul cercului și devine „păzitor", iar copilul care nu a reușit să apere ursulețul trece în cerc.

Jocul continuă pînă cînd toți copiii trec pe rînd prin rolurile de „vînător" și apărător al ursulețului.

CĂPITANUL ÎN CERC

Colectivul este împărțit în două echipe, egale ca număr. Pentru a se deosebi echipele între ele, componenții celor două formații poartă semne distinctive. Ei stau în formație de cerc intercalați (unul din prima echipă, altul din a doua). În mijloc stau cei 2 căpitani, spate în spate, și au cîte o minge (fig. 131).

La comanda de începere a jocului, căpitanii aruncă mingile primilor jucători din echipe, aceștia le prind și le aruncă

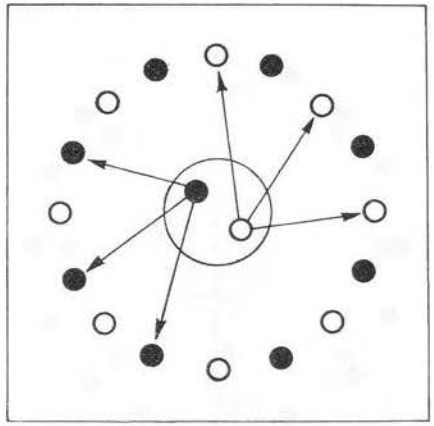


Fig. 131

imediat căpitanilor (de la care le-au primit), iar aceştia le aruncă următorilor ş.a.m.d., pînă ce toţi componenţii echipelor au prins şi aruncat mingea. Aruncarea şi prinderea se fac într-un ritm vioi.

Cînd ultimul din echipă aruncă mingea înapoi la căpitan acesta o prinde, o ridică sus şi strigă : „Gata !"

Echipa a cărui căpitan strigă primul „Gata !" este declarată cîştigătoare.

DRIBLING CU PICIORUL

Copiii sînt împărţiţi în două echipe, egale ca număr, aşezate pe două linii, faţă în faţă şi sînt număraţi în continuare. Numerele 1 au în faţă pe sol cîte o minge. La mijlocul distanţei între echipe stă conducătorul jocului (fig. 132).

La comanda de începere a jocului, numerele 1 pornesc în alergare (lovind mingile cu piciorul), înconjură conducătorul jocului, se întorc la echipele lor, transmit mingile următorilor care parcurg acelaşi traseu, apoi se aşază la coada şirurilor.

Cîştigă echipa care termină mai repede cursa.

VARIANTĂ

Acelaşi joc, cu deosebirea că înaintea fiecărei echipe, la 2—3 m, stă cîte un jucător în stînd depărtat, formînd o

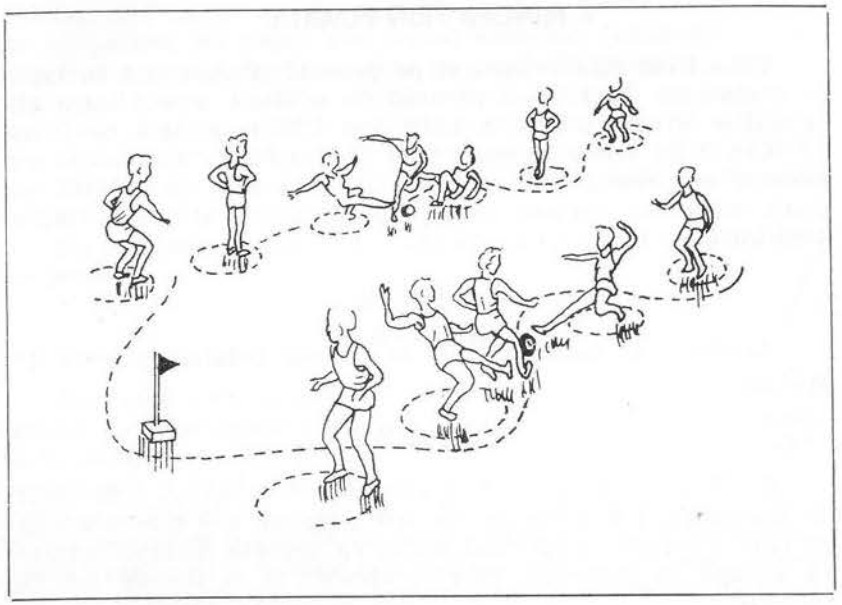


Fig. 132

poartă. La întoarcere, fiecare trimite mingea următorului printre picioarele acestuia şi trece apoi în locul lui ş.a.m.d. pînă ce execută toţi. În final este declarată cîştigătoare echipa care a ajuns prima în formaţia iniţială (fig. 133).

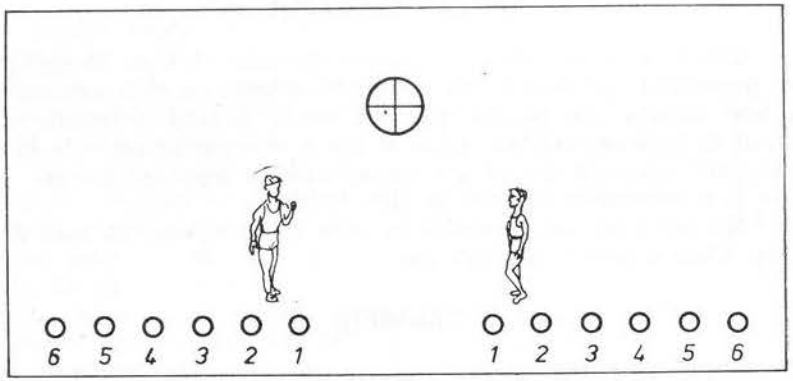


Fig. 133

MINGEA PRIN POARTĂ

Colectivul este organizat pe perechi şi stau faţă în faţă, la o distanţă de 1,50—2 m unul de celălalt, avînd între ei, la mijloc, fixată o poartă înaltă de 1,25 m şi lată de 2 m.

Cei 2 îşi trimit mingea prin rostogolire, cu condiţia ca aceasta să treacă prin poartă. Distanţa faţă de poartă se poate mări sau micşora în funcţie de vîrsta şi posibilităţile copiilor.

VARIANTĂ

Acelaşi joc, însă unul stă în poartă, celălalt şutează de la 3 m.

ŞUT, GOL !

Copiii sînt aşezaţi ca la jocul precedent, avînd o distanţă de maximum 4 m între ei. Fiecare pereche are cîte o minge pe care o lovesc cu piciorul, astfel ca aceasta rostogolindu-se să ajungă la partener, care o opreşte şi o trimite tot cu piciorul.

VARIANTĂ

Acelaşi joc, cu trimiterea mingii puternic, dar nu mai sus de înălţimea partenerului. Dacă acesta nu o prinde strigă „gol !"

MINGEA CU CAPUL

Copiii sînt aşezaţi în formaţie de cerc şi stau în sprijin pe genunchi (pe patru labe). Conducătorul jocului aruncă o minge uşoară (de plajă) spre un copil, acesta o trimite cu capul în faţă sau alături ş.a.m.d. Dacă mingea se opreşte la o oarecare distanţă de el se deplasează în poziţia în care se află şi o împinge cu capul în altă direcţie.

Nu are voie să oprească mingea cu mîna sau să iasă din cerc. Cine a greşit iese din joc.

CĂLĂREŢII

Copiii sînt dispuşi în formaţie de cerc, cîte doi, unul în faţa celuilalt, la o distanţă de 1 m.

Cei din cercul interior, „caii", stau pe genunchi cu sprijin pe palme, iar copiii din cercul exterior, „călăreţii", stau în picioare sau în depărtat stînd pe „cai". Ei pasează o minge mică de la unul la altul. Dacă vreun „călăreţ" nu reuşeşte să prindă mingea, „caii" sînt aceia care au voie să o recupereze şi atunci cînd sînt în posesia ei încearcă să ochească un „călăreţ". „Călăreţii" se feresc să nu fie ochiţi, alergînd în toate direcţiile pe tot terenul de joc.

Dacă mingea atinge un „călăreţ" se schimbă rolurile între jucători.

DE-A CALDA

Jucătorii sînt aşezaţi în formaţie de cerc. Unul din ei aruncă o minge în sol, cu putere, în mijlocul cercului şi caută să o prindă. Dacă o prinde un alt jucător, acesta încalecă pe cel care a lovit mingea, iar ceilalţi formează un semicerc înaintea „călăreţului" care loveşte la rîndul lui mingea tare în sol pentru a fi prinsă de altul. Dacă cel care reprezintă „calul" este abil şi prinde mingea, rolurile se schimbă, devenind el „călăreţ". Dacă o prinde altul încalecă el în locul primului şi bate mingea de sol. „Calul" îndeplineşte acest rol pînă cînd reuşeşte să prindă mingea. Dacă jucătorul care a fost „cal" prinde mingea, el este obligat să ţintească şi să lovească uşor un jucător cu mingea. Cel atins devine „cal", iar celălalt „călăreţ" şi jocul continuă.

MINGEA CADRIL

Dintre copii se aleg 2, cei mai buni, care îşi aleg echipele. Ei reprezintă „matca" pentru fiecare echipă şi ocupă primul loc.

Pe sol se desenează un poligon regulat cu atîtea colţuri numerotate cîţi jucători sînt în echipă (fig. 134). După ce componenţii unei echipe s-au aşezat în colţurile poligonului, iar cei din cealaltă echipă în mijloc, pe cele două linii para-

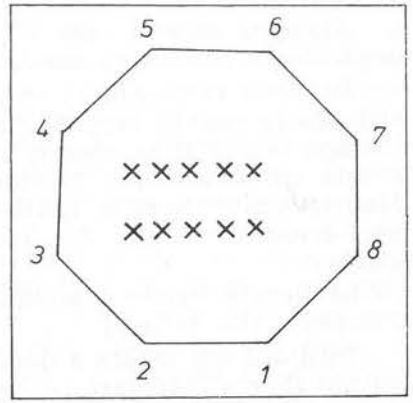


Fig. 134

lele trasate în interior, „matca" de la colțul nr. 1 ia mingea și o aruncă pe rînd la 3 jucători diferiți din echipa lui, în general celor pe care îi consideră mai slabi. De exemplu, o aruncă jucătorului nr. 3 din stînga lui sau jucătorului nr. 10 din dreapta și în momentul cînd aruncă mingea numără: unu! Acel jucător o prinde și o aruncă înapoi la „matcă", aceasta o aruncă altui jucător, numărînd mai departe — doi, apoi la următoarea aruncare strigă trei ș.a.m.d.

În timpul aruncării mingii (prima și a doua oară), jucătorii de la mijloc stau în așteptare, încercînd să prindă mingea, în cazul în care o pierd cei 2, așezîndu-se în lateral față de jucătorul la care se găsește mingea. Acesta nu o poate arunca decît la „matcă" pînă la a 3-a aruncare.

Jucătorul care a prins mingea, cînd a fost aruncată a 3-a oară, o dă din colțul în care se află spre un jucător din mijloc. Atunci toți din colțurile poligonului aleargă în afara semnelor lor, iar unul dintre cei aliniați la mijloc încearcă să prindă mingea și să o arunce într-unul din cei care aleargă. Cel atins iese din joc; în cazul în care nu-l atinge pe nici unul, aruncătorul părăsește jocul.

Cîștigă echipa care a pierdut cei mai puțini jucători.

CĂRĂMIZILE

Copiii sînt împărțiți în două echipe (tabere), egale ca număr. Una din tabere stă în „cetate" care este marcată pe sol cu creta, cealaltă în afara cetății, la cîțiva metri, într-un loc fixat dinainte.

Alegerea taberei care stă în cetate se poate face prin numărătoare, aruncarea unei monede etc.

Jucătorii care stau în cetate, așază una sau două cărămizi cap la cap, în lungime, pe latura îngustă. Altul aruncă o minge în sus și în cădere, cînd ajunge în dreptul feței, o lovește cu palma spre jucătorii echipei adverse și strigă: „Hai, la una!" Aceștia caută să prindă mingea. Dacă reușesc, aruncătorul iese din joc și este înlocuit cu un coechipier.

La fiecare bătaie a mingii, se numără în ordine: „Hai, la două!" „Hai, la trei!"...

Jucătorii din tabăra a doua, dacă reușesc să prindă mingea din zbor o înapoiază pe jos, căutînd să lovească una din cărămizi.

Mingea aruncată din „cetate" nu este valabilă, dacă este prinsă de un jucător din tabăra adversă după ce a atins solul. În acest caz cei din „cetate" strigă: „A mîncat pămînt!"

Dacă după 10 lovituri, jucătorii din afara „cetății" nu au prins mingea niciodată sau nu au ochit nici o cărămidă, sînt obligați să-și ia adversarii în circă și să-i ducă pînă în locul unde s-a oprit mingea după ultima aruncare, pe care cei din cetate o iau, intrînd astfel triumfători în cetate. Dacă însă izbutesc, cele două tabere își schimbă rolurile și jocul continuă.

BĂTUTA

Copiii sînt împărțiți în două echipe, așezate pe două linii, față în față. Prin tragere la sorți se stabilește care echipă bate mingea. Un jucător din echipa care bate mingea o aruncă în sus și în cădere, cînd ajunge în dreptul capului, o lovește cu o paletă de tenis de masă sau cu palma spre echipa adversă. Jucătorii acestei echipe încearcă să prindă mingea din zbor și, dacă reușesc, cel care a aruncat-o e scos din joc și trece alt coechipier să bată mingea, dacă o prinde bate el mingea de 10 ori. Dacă mingea nu a fost bine lovită, se cedează de asemenea rîndul la bătaie unui alt coechipier.

La fiecare bătaie de minge, se numără tare: „Hai, la una!", „Hai, la două!" ș.a.m.d., corespunzător numărului bătăilor. Jucătorii din echipa adversă, dacă nu reușesc să prindă mingea din zbor, o prind cînd ricoșează din sol și o rostogolesc, încercînd să o treacă printr-o poartă mică, fixată în mijlocul terenului. De lîngă această poartă ei aruncă mingea încercînd să lovească un semn marcat pe sol, la o distanță de 3 m de poartă. Dacă mingea a fost deviată, îi este permis celui care a prins-o să vină în linie dreaptă cu poarta, de unde să o arunce. Mingea nu are voie să cadă pe sol dacă nu lovește semnul, ci trebuie prinsă din zbor. Jocul continuă în următorul fel: dacă pînă la 10 nici un copil n-a prins mingea sau n-a lovit semnul, la a 11-a oară cel ce o bate lovește tare mingea aruncînd-o cît mai departe. Mingea rămîne acolo unde a ajuns, iar echipa aruncătorilor este luată în circă de echipa adversă și purtată pînă la minge.

Jocul continuă prin inversarea rolurilor.

MINGEA PRINTRE STÎLPI

Copiii sînt împărțiți în două echipe egale, ca număr, ocupînd fiecare cîte o jumătate de teren. Terenul de joc are forma unui dreptunghi, la extremitățile căruia se fixează cîte o poartă asemănătoare cu cea de rugby. Înaintea fiecărei porți stă cîte un apărător, care are sarcina să împiedice trecerea mingii printre stîlpi. Toți copiii au cîte o paletă din placaj, asemănătoare cu cea de tenis de masă. Pentru desfășurarea jocului se dă o minge mică pentru ambele echipe. Fiecare formație trebuie să trimită o minge în terenul advers. Dacă mingea este trimisă dintr-o singură lovitură printre stîlpii porții adverse, în afara terenului, echipa cîștigă puncte.

În apropierea porții stau cîte 2 jucători care aparțin echipei adverse; ei se ajută între ei căutînd să prindă mingea și s-o arunce în același mod în terenul advers, iar ceilalți copii din echipă și ei în acțiune, căutînd să lovească mingea spre poartă. Dacă reușesc, echipa cîștigă 1 punct și jocul reîncepe, mingea fiind pusă în joc de echipa care a suferit înfrîngerea.

HOINA – JOC DIN MOLDOVA

Dintre copii se aleg 2 băieți, care îndeplinesc rolul de „baci". Ei își aleg pe rînd jucătorii. Stabilirea celui care își alege primul echipa se realizează astfel: un băiat aruncă în mîna celuilalt un băț, apoi fiecare copil apucă bățul cu mîna, în continuare, de locul liber de pe băț, din ce în ce mai sus, de la locul de unde este prins de primul. Acela care apucă bățul de vîrf devine cîștigător și își alege primul echipa, iar ceilalți formează a doua echipă (ceata). În continuare se stabilește care ceată trece la „bătaie" și care la „păscare". Se aruncă o monedă în sus de către un copil din prima „ceată", iar altul din ceata a doua, cînd banul este în aer, își alege stema sau banul (exemplu, dacă moneda cade cu stema în sus, „ceata" acestuia trece la „bătaie").

Terenul pe care se desfășoară jocul are forma dreptunghiulară, lățimea fiind aproximativ a treia parte din lungime (fig. 135).

Componenții „cetei" de la „păscare" sînt răspîndiți pe tot terenul, iar cei de la „bătaie" vor bate mingea dată de un „păscar".

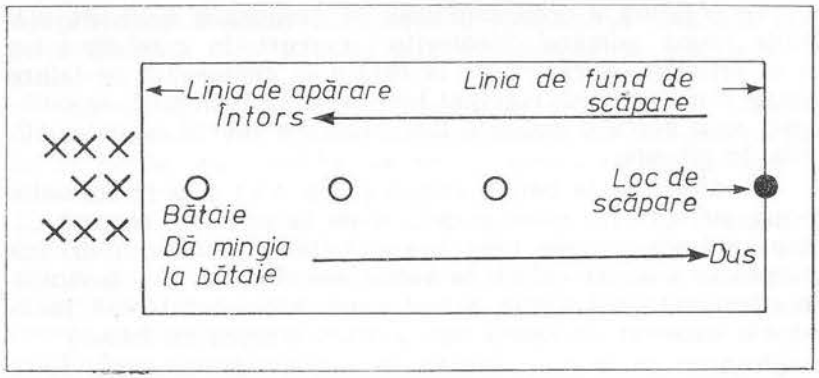


Fig. 135

Cel ce bate mingea are voie să alerge pînă la capătul celălalt al terenului și după ce se întoarce la locul de plecare poate bate mingea din nou. Cel rămas în urmă, de obicei „baciul", bate mingea de 4—6 ori, pînă i se întorc cetașii (coechipierii).

Dacă mingea este prinsă din cuc (din zbor) fără să fi atins solul, atunci cetele se schimbă între ele. Cetele se mai pot schimba cînd unul de la bătaie este lovit în locul de scăpare. Jocul devine antrenant dacă toți știu să bată mingea bine și „fugarii" se păzesc cu iscusință. Ca să nu fie loviți ei trebuie să se aplece, să sară în toate direcțiile prompt din alergare.

OINA

Stabilirea echipei care are întîietate pentru alegerea locului pentru joc la bătaie sau la prindere se face astfel: unul dintre copii ia bastonul de bătaie și-l ține strîns în pumnul drept. Un alt jucător apucă bățul deasupra pumnului primului jucător, astfel ca pumnii să se atingă. Procedeul continuă, pînă se ajunge la celălalt capăt al bastonului. Jucătorul al cărui pumn ajunge primul la capătul bastonului, are întîietate în alegerea locului echipei la bătaie sau la prindere.

Dimensiunile terenului se stabilesc în funcție de vîrsta jucătorilor. Pentru copiii de 15 ani ele vor fi conform regulamentului,de 50 m lungime și 26 lățime. Forma terenului este dreptunghiulară.

Pe o latură a dreptunghiului se desenează 4—5 sau mai multe (după numărul jucătorilor) cercuri, în care stau cei de la prindere. Jucătorii de la bătaie se deplasează pe latura opusă, după ce şi-au efectuat loviturile. În punctul B se odihnesc, apoi parcurg distanţa BA, pentru a reveni la linia AC, linia de plecare.

Jucătorii de la bătaia mingii (linia AV) stau în formaţie pe un şir, cu faţa către jucătorul de la prindere (cercul C), care serveşte mingea pentru a fi bătută. (Jucătorul aruncă mingea în sus, iar cel de la bătaie are dreptul la o lovitură. Se consideră că lovitura a fost executată, atunci cînd jucătorul a încercat să atingă sau a atins mingea cu băţul.)

Mingea poate fi recuperată de oricare din jucătorii de la prindere. Acela care şi-a executat lovitura, trebuie să străbată distanţa AB—BA fără să fie lovit cu mingea de către echipa de la prindere. Acesta aşteaptă o altă lovitură, dacă a lui a fost slabă, adică, dacă mingea nu a depăşit lanţul jucătorilor de la prindere, astfel încît el să aibă timp să străbată distanţa respectivă. Deplasarea se poate face deci şi în grup.

Jucătorii de la prindere îşi ocupă locurile, cercurile, din interiorul cărora au dreptul să-i lovească cu mingea pe cei de la bătaie, care străbat culoarele. Dacă unul din cei de la prindere reuşeşte să prindă din zbor mingea lovită de un jucător de la bătaie, şi dacă se află în interiorul cercului, atunci echipa trece la bătaie.

În timp ce unul din echipa de la prindere caută să-i lovească pe cei de la bătaie cu mingea, jucătorii din cercuri se pot deplasa în apropiere de linia AB, pentru a putea recupera mingea care nu şi-a atins ţinta şi să o trimită celui din cerc, care poate repeta lovitura.

Cîştigătoare este echipa care se menţine cel mai mult la bătaie.

BĂTUTA LUNGĂ

Spre deosebire de oină, la acest joc echipa de la prins nu mai are locurile marcate prin cercuri.

Forma şi mărimea terenului, alegerea echipelor şi a locurilor jucătorilor se face ca la oină.

Fiecare jucător din echipa de la bătaie are dreptul la 9 lovituri. Jucătorul poate renunţa la una sau două bătăi ale

mingii, dacă lovitura executată îi permite să străbată fără grijă distanţa AB—BA. Şi aici deplasările se pot face în grup.

Echipa de la prins este răspîndită pe linia CD. Oricare dintre jucători are dreptul să-i ocheasă cu mingea pe cei de la bătaie, cu condiţia să nu se deplaseze cu mingea în mînă spre ei.

Echipa de la prins trece la bătaie atunci cînd unul dintre componenţi prinde mingea din zbor, după ce a fost atinsă de cei de la bătaie. Cînd unul din echipa de la bătaie a fost lovit cu mingea, are dreptul să execute 3 sărituri succesive în lungime (către linia spre care se îndreaptă). În cazul în care reuşeşte din locul ultimei sărituri, din culcat înainte, să atingă cu băţul linia AC sau BD, atunci echipa rămîne în continuare la prins, iar jocul se reia.

Echipa de la prins trece la bătaie în momentul în care pe linia AC nu mai există nimeni care să aibă lovituri de executat. Cei întorşi de pe linia BD au dreptul din nou la 3 lovituri.

Cîştigă echipa care se menţine mai mult la bătaie.

BĂTUTA SCURTĂ

Numărul participanţilor la acest joc este nelimitat. Pe sol se marchează linia de bătaie şi se stabileşte cine bate şi cine serveşte, ca la oină. Cei care recuperează mingea caută s-o arunce cu precizie celui de la servit, care trebuie să o prindă. Cînd unul din cei de la prins reuşeşte să aibă 3 puncte, trece la servit, iar cel de la servit îi ia locul celui de la bătaie, care trece la prins. Acela care reuşeşte să prindă mingea din zbor, trece la servit, chiar dacă nu are nici un punct (prinsoare).

DE-A POPICU

Echipele care joacă „popicul" se aleg ca la oină. La acest joc contează în primul rînd lungimea terenului. După stabilirea ordinei echipelor, cei de la bătaie marchează cu o linie (de la 1—2 m lungime) locul de unde se execută loviturile. Pe această linie, echipa de la prins fixează o trambulină (un fel de tobogan), înaltă de 30 cm. Pe capătul acestei trambuline se aşază un popic (o bucată de lemn greu, mai mică decît un ou de bibilică). De trambulină şi de popic

răspunde unul din echipa de la prins, iar ceilalți jucători din echipă stau răspîndiți de-a lungul terenului. Toți jucătorii de la bătaie au bețe lungi de 1—1,30 m, mai groase ca degetul și stau încolonați pe un șir, înaintea trambulinei. Primul jucător ia bățul de unul din capete și-l aruncă în trambulină, aceasta proiectează popicul departe, în interiorul terenului. Jucătorul care a executat lovitura aleargă, ia bățul care a căzut undeva pe terenul de joc și se întoarce repede lîngă trambulină înainte ca adversarul să fi trimis înapoi popicul și să-l fi pus pe trambulină. Dacă unul sau mai mulți jucători se întorc pe linia de bătaie fără bețele cu care au lovit popicul (deoarece nu au avut timp să se întoarcă la timp cu ele), aceste bețe pot fi culese de alt jucător de la bătaie. Cînd echipa de la bătaie nu mai are bețe (deci nu mai au cu ce executa loviturile), echipa de la prins îi ia locul.

În cazul în care popicul a fost recuperat de cei de la prins și aruncat coechipierului de pe linia de bătaie, iar acesta reușește să pună popicul pe trambulină, înainte de revenirea jucătorului care aduce bățul (bețele), atunci echipa de la bătaie trece la prins.

Cîștigătoare este echipa care reușește să se mențină mai mult timp la bătaie.

DE-A POPICUL

Acest joc se desfășoară astfel: pe o piatră fixată se așază pe pămînt o bucată de os. Din acest loc fiecare jucător aruncă la diferite distanțe cîte o piatră plată. Distanța trebuie să fie potrivită, astfel încît să poată arunca toți copiii și să lovească bucata de os (popicul). Acela care a aruncat la început cel mai departe începe jocul, iar ceilalți în ordinea care au urmat. Cel care nu nimerește de prima dată așteaptă la rînd. Pentru stabilirea cîștigătorului se numără distanța cu pasul, dintre locul de aruncare și locul unde a sărit bucata de os (popicul) și este declarat cîștigător acela care a realizat cea mai mare distanță (mai mulți pași).

DE-A POARCA

Pentru desfășurarea jocului terenul se organizează astfel: în mijlocul terenului se face o groapă nu prea mare, iar

la o oarecare depărtare, împrejurul acesteia, se fac mai multe gropițe în funcție de numărul jucătorilor.

Fiecare jucător are cîte un băț pe care-l ține într-o gropiță. „Porcarul" caută să introducă cu ajutorul unui băț mai mare, în groapa din mijloc, o minge, iar ceilalți încearcă să o respingă, lovind-o cu bețele. În timpul acesta dacă „porcarul" reușește să introducă un capăt al bățului în groapa unuia dintre ei, acela trece în locul lui „porcar".

Jucătorii nu au voie să ia mingea cu mîna, ci să o împingă numai cu bățul.

POARCA

Jocul acesta se poate desfășura cu 5—7 jucători sau mai mulți. Pe sol se desenează un cerc, al cărui diametru depinde de numărul participanților. Pe circumferința acestuia se marchează atîtea cerculețe cîți jucători sînt. Toți participanții primesc cîte un băț lung de 1,50 m. În centrul cercului stă „porcarul", care are „poarca" — o bucată de os sau o piatră lată — închisă într-un cerculeț. „Porcarul" mînă „poarca" la jir, lovind piatra sau osul cu bățul spre unul dintre jucători. Aceștia își marchează locul cu bețele, pe care le pun în interiorul cerculețelor. Cînd „poarca" a fost trimisă unuia, acesta scoate bățul din cerc și o lovește, trimițînd-o spre altul sau căutînd s-o plaseze în cerculețul „porcarului". „Porcarul" trebuie să fie atent și să-l surprindă pe jucătorul care lovește „poarca" și își lasă cerculețul gol nemarcat de băț. Cînd „porcarul" reușește să atingă cu bățul unul din cerculețele rămase goale, acela căruia îi aparține cerculețul trece în locul „porcarului".

„Porcarul" răspunde însă și de cerculețul lui din mijloc. Dacă unul din jucători reușește să-i trimită „poarca" în cerc, rămîne în continuare „porcar", chiar dacă a surprins pe un altul care nu avea cerculețul păzit de băț și rămîne de atîtea ori, de cîte ori i-a fost plasată „poarca" în cerculețul din centru.

ȚURCA

Acest joc se poate juca între 2 copii sau pe echipe. Echipele se aleg ca la oină (pentru cine trece la bătaie și cine — la prins). Ca și la oină este nevoie de un băț lung de

1—1,20 m și de o țurcă. Țurca se confecționează dintr-o bucată din lemn de alun, salcie etc. de cca 5 cm lungime și 2—3 cm grosime.

Locul de bătăie se stabilește în dreptul unui pom. Cel de la bătaie trebuie să aibă, în momentul executării loviturii, o distanță față de pom care să nu depășească lungimea brațului și a bățului. La cererea celui de la prins, acesta trebuie să arate că poate atinge cu bățul, din locul în care se află în momentul executării loviturii, trunchiul pomului. În caz că distanța este mai mare, trece la prins.

Cel de la bătaie are dreptul la 3 lovituri. Loviturile care n-au atins țurca (servită de același jucător) se consideră pierdute. Cînd țurca a fost lovită cel de la prins, din locul unde a căzut țurca, o aruncă încercînd să lovească pomul. Jucătorul de la bătaie are obligația să apere pomul și să lovească țurca cu bățul. Dacă reușește să lovească țurca din zbor cu bățul, ori de pe pămînt, în timp ce este în mișcare atunci numără, pornind de la rădăcina pomului, cîte bețe încap pe distanța țurcă-pom, cîștigînd atîtea sute de puncte. Cînd țurca aruncată de cel de la prins n-a fost atinsă cu bățul, dar n-a atins nici pomul, se numără în același mod punctele de către cel de la bătaie.

Dacă cel de la prins a reușit să prindă din zbor țurca, atunci trece la bătaie. La bătaie mai trece și în cazul în care pomul este lovit de țurcă sau cînd țurca a căzut la o distanță apropiată de pom, iar cel de la prins este capabil ca, suflînd de 3 ori, să depășească sau să atingă cu țurca tulpina pomului

Pe echipe, jocul se desfășoară în același mod, cu deosebirea că atunci cînd se prinde țurca din zbor, jucătorul își pierde dreptul la lovituri și cedează locul următorului coechipier.

DE-A ȚURCA

Jucătorii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr. Pentru desfășurarea jocului este necesar un bețișor mai gros, ascuțit la ambele capete, lung de cca 20 cm, care se numește „țurca". În pămînt se face o gropiță rotundă în care se așază țurca. La începerea jocului, cu ajutorul unui băț potrivit ca lungime și grosime, țurca este scoasă din gropiță. O parte din jucători stau lîngă țurcă, cealaltă parte sînt răspîndiți pe terenul de joc, gata să prindă țurca.

După ce se aruncă țurca se așază bățul de-a curmezișul gropiței. Dacă țurca lovită este prinsă din zbor, echipele se schimbă între ele ; în caz contrar se aruncă țurca peste bățul așezat de-a curmezișul gropiței. Dacă bățul este lovit, cel de la bătaie se retrage din joc ; în caz că nu este lovit atunci țurca se așază în gropiță cu un capăt în sus, se lovește din nou și cînd sare este bătută de mai multe ori în aer cu bățul, iar la cădere este lovită din nou și cît se poate de mai multe ori.

Se numără loviturile în aer și se măsoară distanța la care a fost trimisă. Cel care a terminat bătăile începe din nou pînă este scos din joc, adică pînă săvîrșește o greșeală.

Copilul scos din joc nu poate reintra decît după ce echipele își schimbă rolurile.

ȚÎCA

Pentru desfășurarea jocului sînt necesare o minge, două bețe, dacă se joacă în 4, și un teren mai mare. La o depărtare de 15 pași, în sol, se fac două gropițe de mărimea mingii de oină. Jucătorii sînt 2 cîte 2, perechi, unii la „păscaie" alții la „bătaie" (fig. 136). Cei de la „păscaie" dau mingea de la o groapă la alta pe sus, în bătaia celui care stă gata s-o lovească de la groapa opusă și tot ei au grija s-o prindă din cuc (adică atunci cînd mingea urcă) cînd este dată de unul din cei de la „bătaie" ori să o introducă în groapă, cînd cel de la bătaie n-a avut grijă să se întoarcă repede la gropița lui și să sprijine capul bățului în ea.

„Bătăușii" lovesc mingea de cîte ori au ocazie și au grijă ca imediat să alerge să lovească „țîcul" (lovirea bețelor de jucăuși, care în timpul alergării se apropie de mijlocul locului de joacă). Cînd mingea nu este trimisă suficient de departe, astfel încît să poată „face țîcul", atunci acțiunea

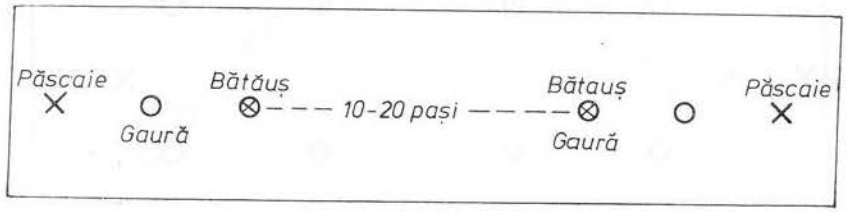


Fig. 136

respectivă se amînă, însă „bătăușul" tot trebuie să iasă la bătaie, adică 2 pași mai departe de gropiță, ca apoi să lovească de acolo mingea, ceea ce îl ajută mult pe „păscaie" să introducă mai ușor mingea în groapă. Această acțiune făcută fără știrea „bătăușului", fiind prea departe de locul respectiv sau datorită neatenției, duce la schimbarea partidelor.

VARIANTĂ

Jocul se poate desfășura și în 6. În acest caz sînt 4 gropițe, cu 4 bătăuși și numai 2 la păscaie. Perechile stau în cruce, „țîcul" se dă în cruce prin mijloc, iar schimbul dintre jucători se face numai între perechi cîte 2, față în față (fig. 137).

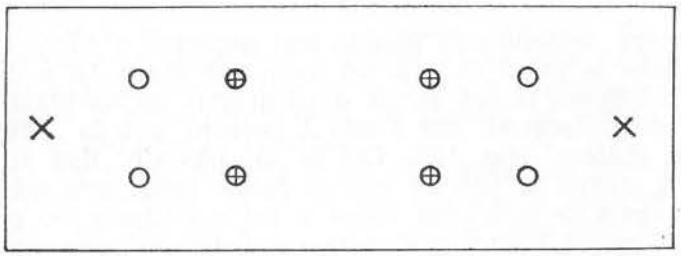


Fig. 137

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că se joacă în 8 : 4 sînt la bătaie 2 cîte 2 și 2 la păscaie și stau așezați ca în figura 138.

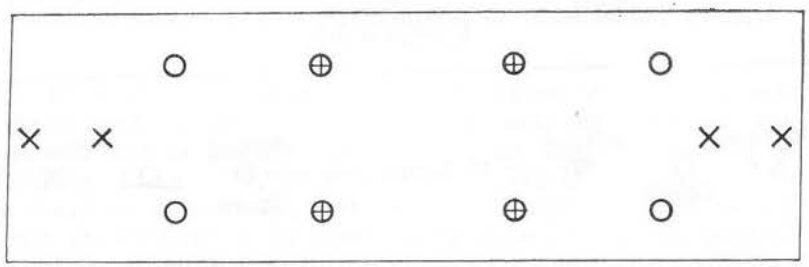


Fig. 138

ARUNCĂ ÎN CUTIE

Copiii sînt împărțiți în patru echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, la o distanță de 2—3 m față de centru unde este plasată o cutie din carton sau 4 chenare fixate între ele, de la baza cărora pornesc 4 linii drepte, care se termină în dreptul liniilor de ochire. Pe liniile de ochire sînt așezate materialele cu care se aruncă la țintă : nuci, castane, ghinde, conuri de brad etc. La comanda dată : „Aruncă !", primii din fiecare echipă aruncă spre o cutie. Acela care ochește cutia (sau chenarul) și obiectul cu care a aruncat s-a oprit pe suprafața acesteia cîștigă 3 puncte, iar acela care a aruncat, dar obiectele au ajuns în afara suprafeței stabilite, cîștigă numai 1 punct (fig. 139).

După ce au aruncat își adună singuri materialele, apoi le transmit următorilor, care vor executa același lucru.

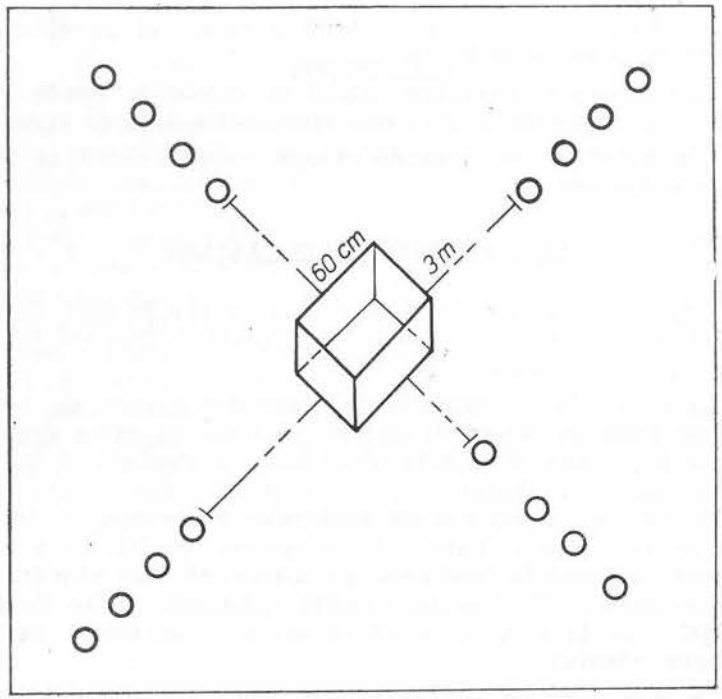


Fig. 139

Aruncările se pot executa cu mîna dreaptă și cu cea stîngă. La sfîrșit este declarată cîștigătoare echipa care a acumulat mai multe puncte.

ȚINTEȘTE LA GROAPĂ

Copiii sînt împărțiți în mai multe echipe, fiecare fiind formată din cîte 4—5 jucători, așezate în șir, la distanță de 3—4 m una de alta. Înaintea fiecărei echipe, la o distanță convenabilă, se sapă o groapă cu diametrul de 25 cm, în care încap cel puțin 10 nuci.

La semnalul educatoarei, primii din fiecare echipă aruncă pe rînd cele 10 nuci (pe care le țin în căușul celor două palme) astfel: cu ajutorul degetului mare și al celui mijlociu dau „bobîrnac" la cîte o nucă, încercînd s-o introducă în groapă. Dacă nu reușesc, continuă încercarea următorii din fiecare echipă, procedîndu-se la fel pentru restul nucilor. Copiii din fiecare echipă trebuie să introducă în groapă, pe rînd, toate nucile.

După fiecare încercare, copiii se retrag la coada șirurilor și jocul continuă pînă ce toate nucile au fost aruncate.

Cîștigă și ia toate nucile echipa care a introdus toate nucile în groapă.

CINE ARE MAI MULTE CASTANE

Copiii sînt așezați în linie și fiecare are în față, la 1 m depărtare, o gropiță în care încap 5 castane. Fiecare ține în mîna stîngă 5 castane.

La comanda educatoarei de începere a jocului, copiii trec pe linia de ochire și țintesc pe rînd, cu mîna dreaptă, cu cîte o castană în gropiță (cînd jocul se desfășoară în sală sau pe asfalt, în locul gropiței se poate pune o găletușă). Copiii trebuie să arunce pe rînd cele 5 castane, în timpul fixat de educatoare înainte de începerea jocului. La a doua comandă a acesteia încetează aruncarea, se face numărătoarea castanelor din fiecare gropiță (găletușă) și se declară cîștigător acela care a reușit să arunce mai multe castane în timpul stabilit.

La acest joc se pot folosi în lipsă de castane, nuci, alune, ghindă etc.

AM MAI MULȚI SĂCULEȚI

Copiii sînt împărțiți în patru echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, în cele 4 colțuri ale sălii, înapoia cîte unei bănci de gimnastică. În mijlocul terenului, pe sol, se află 8 săculețe de culori diferite.

La comanda educatoarei, care strigă o culoare, de exemplu: „Roșu!", primii din fiecare echipă, sprijinindu-se cu brațele de bancă, escaladează aparatul, apoi aleargă spre săculețe, avînd voie să-l ridice doar pe acela a cărui culoare a fost enunțată. Cel care a luat primul săculețul se întoarce la echipă, îl pune pe bancă și trece la coada șirului. Ceilalți 3 copii care au venit în urma lui se așază și ei la coada șirurilor.

Educatoarea va striga pe rînd, în continuare cîte o culoare, iar copiii următori vor căuta să ajungă primii pentru a lua săculețul de culoarea respectivă.

Cîștigă echipa pe a cărei bancă sînt așezați mai mulți săculeți.

PIETRICELELE

Pe sol se desenează un cerc, cu diametru de 20—30 cm. Fiecare participant la joc așază în cerc un număr egal de pietricele, nasturi sau bile fără o ordine precisă. Apoi se trage la sorți ordinea în care vor urma la joc.

Primul se așază în afara cercului și lasă să-i cadă din mînă o minge mică din cauciuc, căutînd să lovească pietricelele (nasturii sau bilele) cu intenția de a le scoate din cerc, apoi prinde mingea. Jocul continuă pînă ce scapă mingea și joacă mai departe următorul.

Pietricelele care ies din cerc sînt culese de aruncător și reprezintă numărul de puncte cîștigate. În final este declarat cîștigător acela care scoate mai multe pietricele și realizează un număr mai mare de puncte.

POPICE SIMPLE

Copiii sînt dispuși pe două șiruri, cîte doi, înapoia unei linii. În fața lor, la o distanță de 1,50—2 m, sînt așezate 9 popice, 3 cîte 3, iar pe linia de ochire se află o bilă.

La comanda de începere a jocului, copiii, pe rînd, rostogolesc bila spre popice, încercînd să doboare cît mai multe. Cîștigă acela care a reușit să doboare cele mai multe popice.

MAIMUȚOIUL

Copiii stau grupați înapoia unei linii de ochire. La comanda dată, pe rînd, aruncă cu un săculeț plin cu boabe într-un animal desenat pe o planșă sau o păpușă. Copilul care nimerește ținta are voie să arunce și a doua oară.

CASA (VARIANTĂ)

Educatoarea confecționează o țintă sub forma unei case cu ușă și cu ferestrele deschise. De la o linie de ochire, copiii încearcă să țintească în ușă sau ferestre cu un săculeț plin cu boabe. Dacă nimeresc în ușă, cîștigă 1 punct, dacă nimeresc în una din ferestre cîștigă 2 puncte. Acela care din 5 aruncări realizează 5 puncte este declarat cîștigător.

DEPLASEAZĂ SĂCULEȚUL

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate în jurul unei mese pe care se află două săculețe cu nisip. Copiii au cîte un săculeț umplut cu boabe, acestea fiind de culori diferite. La comandă, pe rînd, ei aruncă săculețele (opun rezistență săculețelor de pe masă, cu scopul de a le deplasa).

Echipa care reușește să deplaseze săculețele de pe masă este declarată cîștigătoare.

FARFURIA

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, înapoia liniei de ochire. Pe această linie, înaintea fiecărei echipe, se află cîte un săculeț umplut cu boabe, iar la o distanță de 6—8 pași este așezată cîte o farfurie din metal. La comanda educatoarei, primii din fiecare echipă aruncă săculețul în farfurie. După aruncare aleargă la farfurie, ia săculețul și-l dă următorului din echipă, apoi se așază la coada șirului.

După fiecare aruncare se acordă cîte 1 punct echipei al cărui component a aruncat săculețul în farfurie. La sfîrșit este declarată cîștigătoare echipa care a totalizat cel mai mare număr de puncte.

NIMEREȘTE ȚINTA

Colectivul este dispus în formație pe un șir. Înaintea lor, la distanță de aproximativ 1,50—2 m, sînt plasate 4 cercuri în așa fel, încît să se realizeze un spațiu de aruncare între ele.

Fiecare jucător are cîte un obiect: minge, săculeț cu nisip, nucă, castană, ghindă etc. Pe rînd, copiii aruncă obiectul pe care îl au în mînă. Cine nimerește printre cercurile legate primește 1 punct.

Cîștigă acela care a nimerit de mai multe ori în centrul cercului.

LOVIREA PĂTRATULUI

Efectivul este împărțit în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, înapoia liniei de plecare. Înaintea fiecărei echipe se desenează cîte 6 pătrate, numerotate de la 1—6. Pătratul nr. 1 este desenat la 1 m de linia de plecare, celelalte sînt la intervale de jumătate de metru. Copiii au în mînă un obiect cu care vor ținti în pătrate.

La comanda dată de educatoare, toți trebuie să arunce cu obiectul pe care-l au în mînă, țintind pătratele în ordinea lor. Acela care lovește un pătrat obține 1 punct, apoi continuă să arunce acordîndu-i-se puncte în funcție de pătratul lovit. (Se adaugă un număr de puncte în funcție de numărul pe care îl are pătratul respectiv.)

Jocul este limitat în timp. Cîștigă echipa care totalizează cele mai multe puncte în timpul stabilit.

CURSA DE OCHIRE

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, înapoia liniei de ochire. Pe această linie, înaintea fiecărei echipe se pune cîte un săculeț umplut cu boabe, iar la distanța de 8—10 pași se desenează cîte 2 cercuri concentrice (cercul mare cu diametrul de 1 m, iar cel mic cu diametrul de 0,50 m).

La comanda educatoarei, primii din fiecare echipă aruncă săculețele în ținta din față. Dacă săculețul cade în cercul mic sau pe linia acestuia se acordă 2 puncte și dacă acesta cade în cercul mare sau pe linia acestuia se acordă

1 punct. În cazul în care săculeţul nu a căzut în cerc, ci în afară nu se acordă nici un punct.

După ce primii copii au aruncat săculeţele, aleargă să le ia şi le aruncă următorilor, apoi trec la coada şirurilor.

Jocul continuă pînă aruncă toţi copiii. Cîştigă echipa care totalizează cel mai mare număr de puncte.

ŞTAFETA CU TRAGERE LA COŞ

Copiii sînt împărţiţi în două echipe, egale ca număr, aşezate pe şiruri, înapoia liniei de ochire. Fiecare copil are un număr de ordine. Înaintea fiecărei echipe, la distanţa de 2 m, se află cîte un coş şi fiecare echipă are cîte o minge.

La comanda de începere a jocului, educatoarea strigă un număr (2, 3, 6 etc.). Copiii din ambele echipe, care poartă numărul strigat, ies prin dreapta şirurilor, iau mingea, se aşază în dreptul liniei de ochire, aruncă la coş, se duc după ele, le aşază pe linia de ochire, apoi se întorc prin stînga, îşi ocupă locurile şi jocul continuă strigîndu-se alte numere.

Dacă mingea intră în coş se acordă 1 punct echipei din care face parte copilul care a ţintit, iar pentru reluarea mai rapidă a locului în şir se acordă tot 1 punct.

SINGURATICUL

Pe terenul de joc se desenează un pătrat cu latura de 10 m. Pe o latură se aşază un popic care reprezintă „singuraticul", iar în apropierea acestuia stă un copil cu rol de „paznic". Pe latura opusă se aşază jucătorii, adică cei care atacă, fiecare avînd cîte un baston de cca 40 cm lungime.

La comanda de începere a jocului, cei de pe latura de aruncare, în ordinea aşezării lor, aruncă cu bastonul în „singuratic" pentru a-l doborî. Dacă nici unul nu reuşeşte să doboare „singuraticul", „păzitorul" strigă către ei: „Ieşiţi!". Copiii aleargă să-şi ia fiecare bastonul lui, iar „păzitorul" întîi îl ridică la loc pe „singuratic", apoi îşi ia un baston oarecare şi este atent ca cel care atacă să nu răstoarne popicul, în timp ce ceilalţi jucători se reîntorc şi înconjură „popicul". Cel care reuşeşte devine „paznic", iar în caz contrar rămîne cel care nu şi-a găsit bastonul.

Dacă unul dintre copii loveşte „singuraticul" şi-l doboară jocul se opreşte, iar cei care au aruncat bastoanele aleargă să le ia. Paznicul ridică la loc popicul, îşi ia un baston şi supraveghează să nu fie încălcate regulile de mai sus.

PĂTRATUL VESEL

Copiii sînt împărţiţi în mai multe echipe, aşezate pe şiruri, înapoia liniei de ochire. La distanţă de 1,50—2 m se plasează un panou cu dimensiunile de 1,20/1,20 m, care este împărţit în 9 pătrăţele egale, numerotate ca în figura 140. În mijlocul fiecărui pătrat este înfipt un cui mare. Pătratele au valori diferite după dificultatea pe care o prezintă atingerea ţintei respective. Fiecare copil trebuie să arunce cu 5 cerculeţe, care au diametrul de 30—40 cm.

La comanda de începere a jocului, pe rînd, fiecare copil se aşază în dreptul liniei de ochire, primeşte 5 cerculeţe înfăşurate cu un material moale (pînză, hîrtie, plastic etc.), ca să nu sară la atingerea panoului, pe care le aruncă pe rînd, cîte unul, spre panou, ţintind cuiul dintr-un pătrat. După aruncarea cerculeţelor, educatoarea notează cîte cerculeţe s-au fixat şi în ce ţintă, iar copilul respectiv trece la coada şirului ş.a.m.d. La sfîrşitul jocului este evidenţiat acela care a reuşit să realizeze cel mai mare punctaj.

PĂTRATUL VESEL (VARIANTĂ)

Pe sol se desenează un pătrat, iar la 6 m de acesta se desenează încă două pătrate, „pătratele vesele", terminate la capete cu zone de plus şi minus 10.

Fiecare pătrat mare de 1,65/1,65 m este împărţit în 9 căsuţe egale, cu valori diferite în funcţie de dificultăţile pe care le prezintă zonele respective. La capetele acestor pătrate se află cîte o zonă sub formă de arc de cerc.

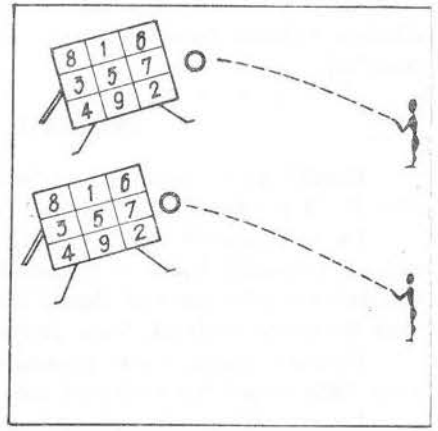


Fig. 140

Copiii, cîte 2 sau 4, stau aşezaţi înapoia liniilor de ochire, trasate la 50 cm de fiecare pătrat. Ei trebuie să lovească din zona 10 (cu o crosă terminată cu un suport din lemn, de forma unei secere) pucul (confecţionat din placaj gros

de 3 cm, sub formă de disc, cu diametrul de 15 cm), spre pătratul advers.

Jucătorii încearcă să plaseze cele 6 pucuri în căsuțe cu numere mari și să îndepărteze plăcuțele copiilor adverși. Pentru stabilirea scorului se ia în considerație doar pucul care este plasat în căsuță, nu cel care se află pe conturul acesteia. După ce fiecare jucător termină de aruncat cele 6 pucuri de aceeași culoare, se face numărătoarea. Cînd una din echipe a întrunit 51 de puncte este declarată cîștigătoare și se schimbă terenurile.

ȚINTA

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr și fiecare are în mînă cîte un săculeț umplut cu boabe.

Înaintea lor, la distanța de 1,50 m de la linia de ochire, este desenat pe sol un pătrat cu latura de 1m, în mijlocul căruia se pune o țintă formată din 4 cercuri concentrice, de diferite dimensiuni. Cercușorul din mijloc valorează 10 puncte, iar celelalte descrescînd din două în două (8, 6, 4).

La semnalul educatoarei, primii din fiecare echipă aruncă săculețul spre țintă și obțin puncte în raport cu valoarea cercului în care a fost aruncat. Dacă un săculeț cade pe linia unui cerc, se acordă numărul de puncte al cercului cu valoare mai mare. De exemplu, dacă ajunge la linie, între cercul cu valoarea 6 și cel cu valoarea 8, se acordă 8 puncte. Cîștigă echipa care, la terminarea jocului, are cel mai mare punctaj.

PESCARUL ISCUSIT

Copiii sînt împărțiți în mai multe echipe, formate din cîte 8—9 jucători, așezate pe șiruri, înapoia liniei de ochire.

La o distanță convenabilă se plasează oblic un panou pătrat, împărțit în 8—9 pătrățele, colorate diferit, în care se fixează cu cîte un cui figuri de animale de apă : pește, rac, stea de mare, balenă, focă, morsă etc.

Fiecare copil care pescuiește are în mînă un băț, de care este legat un cercușor cu diametrul de 40—50 cm.

La comanda educatoarei de începere a jocului, cîte un copil din fiecare echipă pescuiește (ridică brațul și aruncă

cercușorul), căutînd să țintească cuiul din dreptul unei figuri, apoi trece la coada șirului. După fiecare „pescuit" se scoate cercușorul de pe panou și se stabilește punctajul. Pentru fiecare țintire reușită se acordă următorul punctaj : pentru pătratul din mijloc primește 1 punct ; pentru pătratele din cele patru colțuri cîte 2 puncte ; pentru restul cîte 3 puncte.

Educatoarele înregistrează punctele echipelor și o declară cîștigătoare pe aceea care întrunește cel mai mare punctaj.

BILA

Copiii sînt așezați pe șiruri, cîte doi, înapoia liniei de plecare. Înaintea lor, la o distanță de 2—2,50 m, se plasează un grup de popice, 3 cîte 3, iar pe linia de ochire se află o bilă. La comanda educatoarei de începere a jocului, pe rînd, copiii rostogolesc bila spre popice, încercînd să doboare cît mai multe.

Cîștigă acela care a reușit să doboare cele mai multe popice.

În timp ce un copil aruncă bila, ceilalți cîntă (fig. 141):

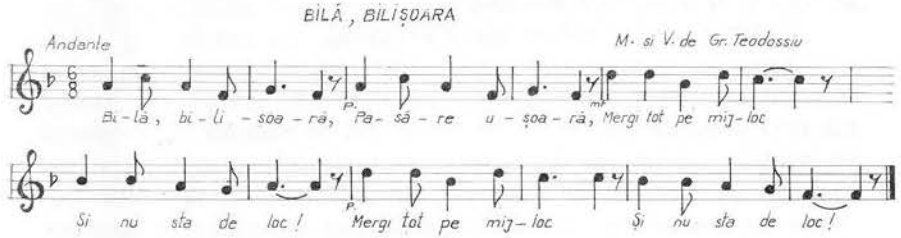


Fig. 141

Bilă, bilișoară,
Pasăre ușoară,
Du-te-ntre popice
Și le fă să pice !
Bilă, bilișoară,
Pasăre ușoară,
Cine nimerește
Daruri dobîndește.

TRASUL CU ARCUL

Din lemn verde cu elasticitate, de exemplu, din salcie, se face un arc legat cu o coardă din sfoară. Dintr-o draniță, scîndurică de brad sau dintr-o nuelușă dreaptă se confecționează una sau mai multe săgeți și pe un stîlp sau un suport se fixează o țintă.

Copiii, pe rînd, de la cîțiva metri, vor trage cu arcul la țintă. Cei care nimeresc în țintă primesc un grad militar, începînd de la fruntaș pînă la general. Acela care țintește de cele mai multe ori va avea gradul cel mai mare și va fi declarat cîștigător.

PICUL

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr. Prima echipă stă într-un cerc desenat în mijlocul terenului de joc și fiecare are cîte un băț, lung de 40—50 cm, de grosimea unui deget.

Conducătorul jocului stă și el în acest cerc, dar în afară de bățul obișnuit, mai are în mînă un „pic" (un bețișor mic de 10 cm și gros cît două degete).

A doua echipă stă în afara cercului.

Jocul se desfășoară astfel: un jucător din echipa nr. 1 lovește cu bățul său „picul", astfel încît acesta să ajungă cît mai departe de cerc. Jucătorii din echipa nr. 2 încearcă să prindă „picul" și dacă reușesc cîștigă 1 punct. În cazul în care nu reușesc să-l prindă, cu ajutorul bastoanelor vor căuta să introducă „picul" în cerc, iar aceștia vor încerca să lovească „picul" cu bastoanele și să-l trimită cît mai departe, în afara cercului. Dacă echipa nr. 1 izbutește să scoată „picul" din cerc se măsoară cu bastonul distanța de la cerc pînă la locul unde a căzut „picul" și pentru fiecare lungime de baston se acordă cîte 1 punct.

FĂ 21 DE PUNCTE !

Efectivul este împărțit în echipe de cîte 5, așezați pe șiruri. Înaintea fiecărei echipe se trasează cîte o linie de

ochire, iar la 2 m de aceasta se fac 5 gropițe la 50 cm distanță una de cealaltă, numerotate de la 1 la 5, începînd de la linia de ochire. Numărul gropiței reprezintă numărul de puncte.

Copiii aruncă pe rînd cu o minge de tenis într-una din gropițe, după dorință, (este bine într-una cu număr mai mare pentru obținerea unui număr mai mare de puncte). Dacă mingea nimerește în gropiță se acordă numărul respectiv de puncte la echipa respectivă, apoi aruncă următorul care are în cadrul echipei numărul pe care îl are gropița în care a căzut mingea. De exemplu, dacă jucătorul cu nr. 1 aruncă în gropița a 3-a, urmează să arunce al treilea din echipă. Dacă mingea cade în afară, aruncă următorul (adică al doilea).

Echipa care reușește să facă prima 21 de puncte este declarată cîștigătoare.

BILIARD

Colectivul este împărțit în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, la 2 m de o masă pe care se desfășoară jocul. Masa trebuie să aibă o formă dreptunghiulară, să fie sprijinită cu latura care reprezintă lățimea de un perete, iar picioarele să fie așezate pe cîte o rondea, astfel încît să aibă o ușoară înclinare. Pe latura mai înaltă se așază un cadru de scîndură sau placaj, care are 5 arcade numerotate astfel: 1 — 2 — 3 — 4 — 5. Pe latura mai joasă, la mijloc, se fixează o scîndurică, iar la mijlocul acesteia, pe masă, se așază o minge de tenis. Toți jucătorii au cîte un baston de gimnastică în mînă (fig. 142).

După ce se stabilește care echipă începe jocul, se dă semnalul de începere. Primul lovește cu bastonul mingea, dîndu-i un impuls spre una din arcade. Dacă mingea intră pe sub arcadă se notează numărul arcadei respective, care reprezintă punctele cîștigate de echipă. Componenții echipelor execută alternativ lovirea mingii. Dacă mingea nu pătrunde pe sub arcadă sau dacă nu revine din arcadă nu se acordă nici un punct.

Echipa care acumulează cele mai multe puncte este declarată cîștigătoare.

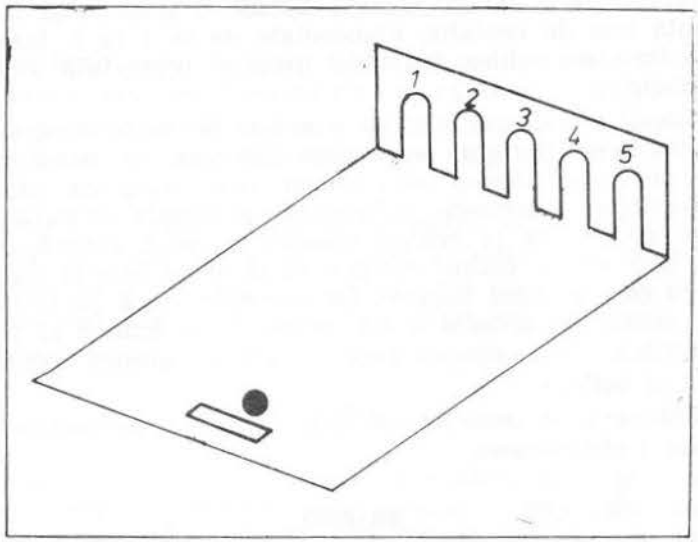


Fig. 142

CIOARA VOPSITĂ

Copiii sînt împărțiți în două-trei echipe, egale ca număr. Pe un gard sau zid, fără ferestre se desenează pentru fiecare echipă cîte o cioară. La cîțiva metri de acesta se trasează linia de ochire, de unde copiii vor arunca pe rînd cu bulgări de zăpadă în cioară, urmărind să acopere tot desenul cu zăpadă cît mai repede.

Echipa care reușește să acopere cu zăpadă prima desenul care îi aparține este cîștigătoare.

ȚINTEȘTE STICLA

Efectivul grupei este împărțit în două-trei echipe, așezate pe șiruri, înapoia unei linii. Înaintea fiecărei echipe, la o distanță de 10 m, se bătătorește o platformă în formă de cerc, cu raza de 1 m, care reprezintă „bătaia". La 5 m de aceasta se pune o buturugă sau un scăunel pe care se așază o sticlă din plastic cu apă. La începerea jocului, pe rînd, fiecare copil (care are făcuți dinainte cîte 3 bulgări de zăpadă) ia 3 bulgări de zăpadă, aleargă la platformă, aruncă în sticlă și dacă o dă jos, aleargă să o ridice și se

întoarce la echipă, îl atinge pe următorul, care procedează la fel, și el se așază la coada șirului. Dacă din 3 lovituri nu doboară sticla, înconjură buturuga în alergare de 3 ori, apoi se întoarce la echipă și jocul continuă.

Cine lovește sticla de prima dată primește 3 puncte, din a doua încercare, 2 puncte și din a treia, 1 punct.

La sfîrșit este declarată cîștigătoare echipa care are cele mai multe puncte.

JOCUL ÎN NUCI

Pe creasta unei movilițe se sapă o gropiță cu diametrul de 10 cm, apoi se aleg 10 sau 12 nuci de mărime mijlocie și se pun în gropiță. Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr și stau grupați înapoia liniei de ochire, la 2—3 m de movilită, fiecare fiind obligat să arunce cîte două nuci.

Primul ia nucile în mîna dreaptă și, de la linia de ochire, așază călcîiul stîng înainte, apoi aruncă nucile în gropiță.

BATE CERCUL

Colectivul este organizat pe o linie, înapoia liniei de plecare. Fiecare jucător are un cerc și un bețișor cu care conduce cercul. La 10 m de la linia de plecare se află un steguleț înfipt în sol. La comanda educatoarei de începere a jocului toți pornesc cu cercul, ajutîndu-se de bețișor, pînă la steguleț, îl ocolesc și revin la linia de plecare. Dacă cercul cade sau scapă de sub controlul bețișorului, posesorul lui este obligat să-l repună în joc din acel loc.

Este declarat cîștigător acela care a condus cercul în ritm uniform, a ocolit stegulețul corect și a ajuns bine pînă la locul de unde a plecat.

TOPUZ. CINCI PIETRE

Se aleg 4 pietre de mărimea unei nuci, iar a 5-a ceva mai mare denumită „topuz". Jocul se desfășoară pe perechi, așezate în cerc, fiecare avînd cîte 5 pietre. Cîte unul din fiecare pereche ia pietrele în mîna dreaptă, le aruncă în sus pe toate deodată, apoi întoarce repede palma ca să le poată prinde. Pietrele prinse le aruncă din nou, procedînd

la fel, iar pe cele neprinse le așază deoparte, grămadă, apoi aruncă „topuzul" și pînă ce acesta coboară ia pe rînd cîte o piatră, însă este atent să prindă în palmă „topuzul". Dacă nu-l prinde, intră în joc perechea lui.

A doua probă constă în aruncarea „topuzului" în sus, ținînd toate celelalte pietre în mîna stîngă și pînă ce coboară „topuzul" ca să-l prindă dă drumul la toate pietrele, care se împrăștie, apoi le ia pe rînd, cîte una, aruncînd de fiecare dată „topuzul" în sus.

A treia probă se numește „pumnu". Se aruncă „topuzul" în sus și pînă ce coboară, ca să-l prindă, jucătorul lasă toate pietrele jos grămadă, apoi aruncă iar „topuzul" în sus, le ia pe toate deodată și prinde cu aceeași mînă „topuzul".

În proba a patra, cele 4 pietre sînt așezate pe o linie dreaptă, orizontală, la o distanță de două degete una de cealaltă. Jucătorul aruncă „topuzul" în sus, pe rînd, pentru fiecare piatră, luînd una cîte una, fără să le atingă pe celelalte.

În proba a cincea pietrele sînt așezate în șir, una după alta, tot la o distanță de două degete între ele. Jucătorul aruncă „topuzul" în sus și pînă ce coboară încearcă să culeagă toate pietrele deodată.

Ultima probă se numește „poartă". „Poarta" este formată de degetele mijlocii și arătător (palma fiind orientată în jos). Jucătorul ia pietrele în mîna dreaptă cu palma în jos, duce mîna pe sub cea stîngă și lasă să cadă pietrele înaintea „porții". Ia apoi „topuzul", iar partenerul său își alege una din pietrele cele mai depărtate de obicei sau una care i se pare mai greu de introdus în poartă și o aruncă prin poartă, aruncă topuzul în sus și în acest timp „portarul" lui este obligat să bage piatra aleasă de prima dată în „poartă". Pe celelalte însă le poate atinge și deplasa puțin cîte puțin pînă le aduce înaintea porții.

Dacă primul jucător a trecut toate probele, pune palma dreaptă pe sol și așază cele 5 pietre pe dosul palmei, le aruncă în sus și încearcă să le recupereze tot pe palma ținută pe sol. Cîte pietre reușește să prindă în palmă, atîtea sancțiuni poate da perechii sale. În timp ce acesta execută pedeapsa, partenerul lui aruncă „topuzul" în sus, apoi îl prinde.

DE-A PIETRICICA (ÎN BUȘI)

Colectivul este împărțit în grupe de cîte 2—6 jucători. Cîte unul din fiecare grupă primește mai multe pietricele. Prin tragere la sorți se stabilește cine începe jocul.

La comanda de începere a jocului, primul aruncă pietricelele în sus, prinzîndu-le apoi pe dosul palmei (una sau mai multe). Dacă a prins numai una continuă să joace mai departe, dacă a prins mai multe le numără pe cele prinse și dacă sînt fără pereche pune una deoparte și continuă. În cazul în care prinde două sau mai multe perechi se spune că „s-a fript" și continuă, în același fel, următorul.

În timp ce unul aruncă pietricelele, ceilalți cîntă pentru a-l face să se „frigă" astfel :

Floricică veche
Dă pietre-i pereche.
Floricică nouă
Dă pietricele două !

PRINDE ȘI LOVEȘTE

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate înapoia liniei de ochire. Înaintea lor, la o distanță de 2 m, sînt suspendate pe un suport cîteva frînghii, la capătul cărora se prind bile. Sub acest suport se pun 9 popice grupate, acestea formînd ținta.

La comanda dată, primii iau cîte o bilă din cele suspendate și țintesc popicele.

Fiecare jucător realizează atîtea puncte cîte popice doboară.

La sfîrșit, echipa care a acumulat cele mai multe puncte este declarată cîștigătoare.

DISCURILE

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, la 2—3 m înapoia liniei de ochire. Înaintea liniei de ochire, la cîțiva metri, în funcție de vîrsta participanților, se așază un suport sau se folosesc ramurile unui pom de care se agață un număr de sfori, iar de acestea se leagă cîte un inel mai mare, avînd jos atîrnată o greutate care să țină sfoara întinsă și să-i dea stabilitate. Jumătate

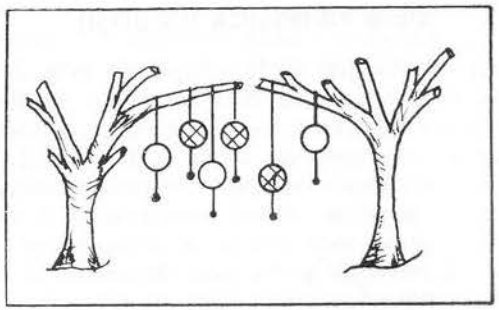


Fig. 143

din cercuri, sînt acoperite cu o culoare, iar celaltă jumătate cu altă culoare. Prin tragerea la sorţ se stabileşte culoarea echipelor şi cine începe jocul (fig. 143).

La comanda de începere, primii trec pe linia de ochire şi, pe rînd, aruncă în discurile adversarului. După ce aruncă, în toate discurile adversarului se stabileşte cîte au fost sparte, se refac, apoi trece la rînd următorul.

Jocul continuă pînă aruncă toţi jucătorii, se adună numărul discurilor ochite şi care echipă are mai multe este declarată cîştigătoare.

JOCUL GRAŢIEI

Copiii sînt împărţiţi în două echipe, cîte doi, faţă în faţă, la o distanţă de 4 m. Componenţii unei echie primesc cîte un băţ subţire, iar ceilalţi cîte 5—10 cercuri uşoare.

La semnalul de începere a jocului, cei care au cercuri le aruncă spre perechile lor care stau cu băţul întins oblic, prinzînd pe rînd cîte un cerc. Dacă cercul intră pe băţ este luat şi pus apoi pe braţ, pînă ce le aruncă pe toate. Cele care nu intră se iau la sfîrşit. După terminarea aruncărilor fiecare numără cîte cercuri a prins şi acela care are mai multe este cîştigător. La reluarea jocului se schimbă rolurile.

PRINDE INELUL

Copiii sînt împărţiţi în două echipe, egale ca număr, aşezate pe şiruri. Echipele stau faţă în faţă. Fiecare copil primeşte cîte un bastonaş lung de aproximativ 0,30 m.

Educatoarea dă primului copil dintr-o echipă un inel cu diametrul de aproximativ 0,15 m.

La comanda educatoarei, acela care are inelul îl aruncă celui din faţă, din echipa adversă, iar acesta trebuie să-l prindă din zbor cu bastonaşul, apoi să-l arunce următorului din faţa lui. Fiecare după ce aruncă inelul trece la coada şirului propriu, urmînd ca toţi să procedeze la fel.

Pentru prinderea inelului se acordă 1 punct. La sfîrşit este declarată cîştigătoare echipa care totalizează cel mai mare număr de puncte.

MASA

Participanţii la joc aleg terenul pentru „masă". Se marchează cu o linie punctul de plecare şi se stabileşte care stă la servit. Toţi participanţii îşi confecţionează beţe de alun, salcie sau corn, lung de 1 — 1,50 m. Băţul celui servit se aşază pe sol, la cca 15 — 20 m depărtare de linia de plecare şi serveşte drept „masă". Apoi jucătorii se aşază în dreptul liniei de plecare, pe genunchi (aşezat încrucişat pe o parte) sau cum este mai la îndemîna fiecăruia. Primul jucător apucă băţul aproape de mijloc şi îl loveşte de pămînt, încercîndu-i elasticitatea, apoi, printr-o lovitură scurtă dar puternică, imprimă băţului o forţă atît de mare, încît scăpat din mînă să descrie un arc de cerc în direcţia „mesei". Jucătorul trebuie să calculeze în aşa fel aruncarea băţului, încît la cădere să atingă „masa". Cînd „masa" a fost atinsă de băţ, iar acesta a sărit mai departe, „masa" se mută pe locul unde a căzut băţul. Cel de la servit înapoiază beţele jucătorilor. Învingător este acela care din 7 aruncări realizează distanţa cea mai mare. Loviturile care nu ating „masa" se consideră pierdute. Cel care realizează cea mai mică distanţă, trebuie să străbată spaţiul dintre ultimul loc al „mesei" şi linia de plecare, de atîtea ori cîţi participanţi sînt la joc. După executarea „pedepsei" acest jucător trece la servit.

ŢEFUL

Colectivul este împărţit în două echipe, egale ca număr. O echipă stă într-un cerc desenat pe sol, în mijlocul căruia se înfige un băţ, un „ţef"; cealaltă echipă stă în afara cercului răspîndită. Cei din cerc trebuie să-i împiedice pe cei

din afară să intre înăuntru și să ia „țeful" și pentru aceasta ei caută să-i atingă pe cei care vor să pătrundă în cerc. Cel atins este eliminat din joc. Jucătorii din cerc stau la distanțe egale între ei și nu se mișcă decît pe un spațiu mic, limitat, pentru ca „țeful" să nu poată fi luat. Dacă un jucător din echipa adversă reușește să ia „țeful" și să-l arunce coechipierilor, peste cerc, acela din cerc, din dreptul căruia a fost luat, este eliminat din joc pentru neatenție. „Țeful" este reașezat la locul lui și jocul se reia.

Jocul continuă pînă ce mai rămîne un singur copil în cerc, care să păzească „țeful". Se stabilește apoi care echipă intră în cerc și care rămîne în afară, acela care a rămas în cerc se așază în fața unui copil din cealaltă echipă, îl atinge de 3 ori pe umăr cu palma și după ultima lovitură aleargă spre „țef" urmărit de cel lovit. Care dintre ei atinge primul „țeful", stabilește echipa care va rămîne în afara cercului și care va intra în cerc, apoi jocul reîncepe.

BAMBILIC

Pe terenul de joc se desenează un cerc, cu raza de 50 cm, iar în mijloc se așază o cutie de conserve. Jucătorii sînt așezați pe o linie la o distanță de 10 m de acesta (în funcție de vîrsta și posibilitățile participanților), iar în afara cercului stă un jucător cu rol de „păzitor". Fiecare are în mînă cîte o pietricică.

La începerea jocului, pe rînd, fiecare aruncă cu pietricica în cutie pentru a o lovi. Cînd unul reușește să lovească cutia „păzitorul" o așază la loc și caută să-l atingă pe unul dintre cei care vin să ia piatra. Dacă reușește să atingă vreunul schimbă rolurile între ei; dacă nu, jocul continuă în aceeași formație.

CURSA DE CAI

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, înapoia unei linii. Înaintea lor, la o distanță de 50 cm, se trasează cîte 10 linii paralele. Pe ultima linie se pun atîtea popice, „cai", cîți participanți sînt la joc. În capătul acestor linii se desenează 3 cercuri concentrice. Cercul mic are diametrul de 1 m și are plasat în mijlocul lui un popic; al doilea cerc are diametrul de 2 m, iar al

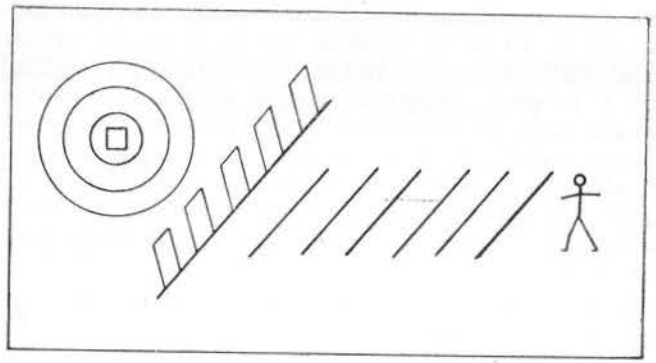


Fig. 144

treilea de 3 m. La comanda de începere, pe rînd, jucătorii aruncă spre cercuri cu mingi de oină (fig. 144).

Cine reușește să arunce mingea în cercul al treilea își mută „calul" pe o linie mai aproape de linia de ochire; dacă nimerește în cercul mijlociu își deplasează „calul" cu două linii și cine nimerește în cercul mic sau lovește popicul, după ce a atins solul, își deplasează „calul" cu trei linii mai aproape de linia de ochire. Dacă nu nimerește în țintă, îl lasă pe următorul să arunce. Este declarat cîștigător acel jucător al cărui „cal" ajunge mai repede la linia de ochire.

ARUNCAREA LAȚULUI

Copiii sînt așezați pe o linie, înapoia liniei de ochire. Fiecare are cîte o sfoară, la capătul căreia este format un laț. La o depărtare de 3—4 m de ei se înfige în sol un băț, pe care se fixează un cap de căluț din lemn. Pe rînd, copiii aruncă lațul căutînd să-l prindă de gîtul căluțului. Acela care reușește din mai puține încercări este cîștigător.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că la capătul sforii în loc de laț se leagă un cerc.

DE-A MATCA

Efectivul grupei este împărțit în două echipe, egale ca număr, una reprezintă „albinele", cealaltă „trîntorii". Pe te-

renul de joc se desenează două cercuri concentrice: unul cu rază de 8—10 m şi celălalt de 4—5 m. În primul cerc stau „albinele" şi în al doilea, „trîntorii". La semnalul de începere a jocului, „trîntorii" caută să prindă „albinele" şi să le treacă linia în cercul lor. Dacă reuşesc „albinele" prinse părăsesc jocul, dacă nu reuşesc sînt traşi „trîntorii" în cercul „albinelor" (cei prinşi ies din joc). Este voie ca „trîntorul" sau „albina" să fie ajutată de ceilalţi coechipieri, prinzîndu-se de mijloc, încercînd astfel să-l tragă pe adversar în zona lor.

„Albina" care reuşeşte să rămînă ultima, eliminînd toţi „trîntorii", devine „matcă".

BRAŢE PUTERNICE

Copiii stau pe scăunele, cîte doi, faţă în faţă, la măsuţe, cu coatele sprijinite pe colţul mesei, cu braţul drept îndoit, apucat reciproc palmă în palmă. Fiecare caută să împingă mîna colegului spre a o aduce pe tăblia mesei. Celălalt braţ se ţine îndoit la spate. În timpul jocului coatele rămîn nemişcate pe acelaşi loc.

Acela care reuşeşte să aducă mîna partenerului pe masă este învingător.

JOCURI PENTRU FORMAREA DEPRINDERILOR DE ÎMPINGERE ŞI TRACŢIUNE

CINE ESTE MAI PUTERNIC

Copiii stau răspîndiţi pe terenul de joc, cîte doi, faţă în faţă, cu piciorul drept înainte, în aşa fel încît să se sprijine de laba piciorului drept a partenerului, cu latura exterioară a tălpii, piciorul stîng este înapoi (ambele picioare sînt îndoite) şi cît mai depărtat de celălalt, apucat reciproc de încheieturile mîinilor. Ambii execută tracţiuni pe loc. Acela care a mişcat piciorul de pe sol este socotit învins.

VARIANTĂ

Acelaşi joc, cu deosebirea că ambii sprijină braţele pe umerii partenerului şi stau cu piciorul drept sau stîng înainte, poziţie din care execută tracţiuni pentru a-şi deplasa spre el partenerul.

VARIANTĂ

Stînd faţă în faţă, apucat reciproc cu ambele mîini de un baston de gimnastică, deasupra axei umerilor, cu picioarele într-o poziţie cît mai comodă, încearcă fiecare să smulgă bastonul din mîinile partenerului. Bastonul se consideră luat cînd partenerul lasă jos ambele mîini.

VARIANTĂ

Acelaşi joc, cu deosebirea că ambii apucă o minge.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că partenerii apucă reciproc de frînghie.

CERCULEȚUL VOINICILOR

Copiii stau în cerculeţe de cîte 4, ţinîndu-se de mîini, răspîndiţi pe tot terenul. Numerele 1 şi 2 trag înapoi, de la centrul cercului în afară, iar numerele 3 şi 4 trag tot înapoi, însă spre centrul cercului, nepermiţîndu-le celorlalţi să mărească cercul.

PRINDE PANTOFUL

Efectivul este împărţit în mai multe grupe, formate din cîte 3 jucători, aşezate la distanţe egale, în interiorul unui cerc format dintr-o frînghie groasă. La semnalul dat, aceştia caută să tragă frînghia spre ei şi să apuce pantoful aşezat pe sol, în dreptul fiecăruia. Este declarat cîştigător acela care a luat primul pantoful.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că frînghia este susţinută la nivelul şoldului, iar în loc de pantof se foloseşte un săculeţ umplut cu nisip.

ÎMPINSA

Copiii stau cîte doi, faţă în faţă, la o distanţă foarte mică unul de celălalt, cu braţele îndoite din coate, ridicate la înălţimea umerilor. Ambii au călcîiele şi vîrfurile bine lipite şi îşi lovesc reciproc palmele, fără să schimbe poziţia picioarelor.

La sfîrşit este declarat cîştigător acela care, atacînd sau parînd loviturile, reuşeşte să menţină în aceeaşi poziţie (cu picioarele lipite), fără să se deplaseze de pe loc.

LUPTA PRIN ÎMPINGERE

Copiii sînt împărţiţi în două echipe, aşezate pe două linii, pe perechi, spate în spate în aşezat pe sol. Fiecare îndoaie genunchii la piept, apoi îşi împing adversarul, împingînd cu tălpile în sol, fără să se ajute de braţe. Acela care îşi împinge adversarul cîştigă 1 punct pentru echipa sa.

Este cîştigătoare echipa care, la terminarea jocului, are cele mai multe puncte.

CAMIONUL STRICAT

Fig. 145

Copiii sînt împărţiţi în două echipe, aşezate pe două linii, înapoia liniei de plecare. Copilul din faţă formează perechea cu cel din spate, care ţine braţele întinse, cu palmele sprijinite pe umerii celui din faţă. Cei din prima linie reprezintă „camioanele stricate", iar cei din a doua „mecanicii" (şoferii). Pe terenul de joc în partea opusă, se delimitează un spaţiu, „garajul" (fig. 145). La comanda educatoarei de începere a jocului, fiecare „mecanic" (şofer) încearcă să împingă „camionul" stricat spre „garaj" pentru a-l repara, dar acesta opune rezistenţă (cu cît rezistenţa „camionului" stricat va fi mai mare, cu atît şi efortul de împingere va creşte).

Sînt declaraţi buni „mecanici" primii 3 copii care au reuşit să aducă mai repede „camioanele stricate" în „garaj".

SÎRBA BUCLUCAŞĂ

Toţi copiii formează un cerc sprijinindu-şi braţele reciproc pe umeri. În mijlocul cercului se aşază 5—6 sticle de Deval cu apă, fără dop, la o oarecare distanţă între ele.

La începerea sîrbei, copiii joacă după o anumită melodie şi fiecare caută un moment potrivit să atragă cercul cît mai aproape de sticle, pentru a le putea lovi şi răsturna (lovindu-le cu piciorul). Sticla lovită, răsturnîndu-se, îi poate

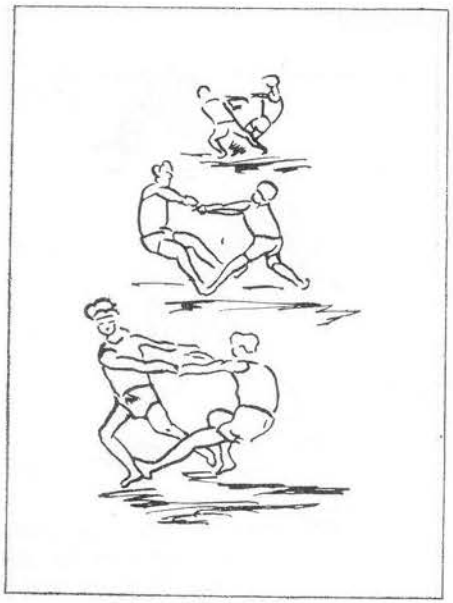


Fig. 146

stropi ce ceilalți. Acela care răstoarnă sticla este scos din joc. În timpul dansului copiii nu au voie să-și desprindă mîinile de pe umerii colegilor După ce au fost răsturnate toate sticlele, se umplu la loc cu apă și jocul se reia. Acest joc se desfășoară numai afara.

SCOATE-ȚI PRIETENUL DIN CERC

Copiii sînt împărțiți în două echipe și stau așezate astfel: prima echipă ocupă mijlocul unui cerc desenat pe sol, a doua stă în afara cercului. Aceștia caută, la comanda educatoarei, să-i tragă afară pe cei din cerc (fig. 146). Între tracțiuni se acordă pauze de odihnă. Pe parcurs se schimbă locurile între echipe.

Cîștigă echipa care reușește să tragă din cerc un număr cît mai mare de adversari.

DILIGENȚA

Colectivul este împărțit în două echipe, iar jucătorii stau pe grupe de cîte 3, ținîndu-se de mîini.

La comanda dată, cel din mijloc se ghemuiește, iar ceilalți îl trag pînă la un semn fixat în prealabil, la 5 m înaintea fiecărei echipe, îl ocolesc, apoi se întorc în alergare și trec la coada șirului.

Echipa care a terminat prima este cîștigătoare.

ZIGZAGUL DEPLASAT

Copiii sînt împărțiți în două echipe, așezate pe două linii, față în față, ținîndu-se de mîini în zigzag. La 2—3 m, înapoia fiecărei echipe, se trage cîte o linie.

Componenții unei echipe încearcă să-i tragă peste linia trasată, pe cei din echipa cealaltă.

Echipa care reușește este declarată cîștigătoare.

CARUL CU BOI

Două treimi din efectivul grupei este dispus pe un șir, ținîndu-se unul de celălalt de mijloc, ei formează „carul". Restul copiilor sînt împărțiți în două echipe, ai căror componenți se țin de mîini. Primii din echipe îl iau de mînă pe primul de la „car" și-l trag oblic înainte, pentru a deplasa carul care opune rezistență. Unul dintre ei conduce carul și comandă începerea tracțiunii.

TRAGEȚI, ÎMPINGEȚI

Copiii sînt împărțiți în două grupe, așezate față în față, apucat cîte 2 de mîini cu brațele încrucișate.

La comanda „trageți!" sau „împingeți!", ei execută mișcarea corectă.

LUPTA CU FRÎNGHIA

Copiii sînt răspîndiți pe terenul de joc cîte 2, față în față, fiecare pereche avînd cîte o linie despărțitoare între parteneri, iar aceștia țin cîte o sfoară de capete.

La semnalul de începere a jocului, copiii trag de sfoară. Acela care reușește să-și treacă adversarul peste linie este învingător.

RUPEREA LANȚULUI

Copiii sînt împărțiți în două echipe, așezate pe șiruri, față în față. Primii din fiecare echipă se apucă reciproc de mîini, iar coechipierii din mijloc unul pe celălalt și execută tracțiunea pentru a deplasa sau rupe lanțul echipei adverse. Echipa care reușește este declarată cîștigătoare.

DANSUL INDIAN

Copiii sînt împărțiți în două echipe, una formată din cei puternici și cealaltă din cei mai slabi și formează două cercuri, ținîndu-se de mîini. În mijlocul fiecărui cerc se așază 10—12 popice, la 30—40 cm distanță între ele.

La comanda de începere a jocului, fiecare copil, fără să strice cercul, încearcă să-l tragă pe vecinul său spre popice, forțîndu-l să le doboare.

Pentru fiecare popic doborît, copilul respectiv este penalizat cu 1 punct.

La sfîrșit este declarată cîștigătoare echipa care are mai puține penalizări.

MĂGĂRUȘUL ÎNCĂPĂȚÎNAT

Două treimi din efectivul grupei este așezat pe perechi, ținîndu-se de mîini, iar restul sînt răspîndiți pe tot terenul de joc. Din prima pereche, unul aleargă să prindă un copil, iar celălalt „măgărușul încăpățînat" opune rezistență, trăgîndu-și perechea în sens invers sau ghemuindu-se.

ÎMPINGE ROATA

Colectivul este împărțit în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, față în față, la o distanță de 4 m.

Înaintea fiecărei echipe se trasează cîte o linie. Între ei, la mijlocul terenului, se plasează o roată veche de mașină.

La semnalul de începere, primii aleargă spre roată și încearcă să o împingă spre linia adversă. Cine reușește primește 1 punct.

Cîștigă echipa care acumulează mai multe puncte.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că la mijlocul distanței se plasează un butoiaș.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că la mijlocul distanței se plasează un buștean sau un ciot.

CURSA AUTOMOBILIȘTILOR

Copiii sînt așezați cîte doi, înapoia unei linii de plecare, fiecare avînd cîte o anvelopă veche de mașină. În partea opusă a terenului de joc, la 2—3 m distanță, se trasează linia de sosire paralelă cu cea de plecare.

La comanda educatoarei, perechile aleargă rulînd roțile.

Aceea care ajunge prima este declarată cîștigătoarea cursei de automobile.

COȘULEȚELE

Colectivul este împărțit în două echipe, egale ca număr, așezate pe grupe de cîte 3. La cîțiva metri se trasează linia de sosire. Cel din mijloc „coșul", care trebuie să fie transportat, se ghemuiește și își apucă genunchii cu mîinile. Ceilalți doi îl apucă de brațe, „toartele coșului", pentru a-l transporta în alergare pînă la linia de sosire (fig. 147). Apoi se întorc îi ating pe următorii și jocul continuă, iar ei se așază la coada șirurilor. Echipa care termină prima transportul „coșurilor" cîștigă 1 punct.

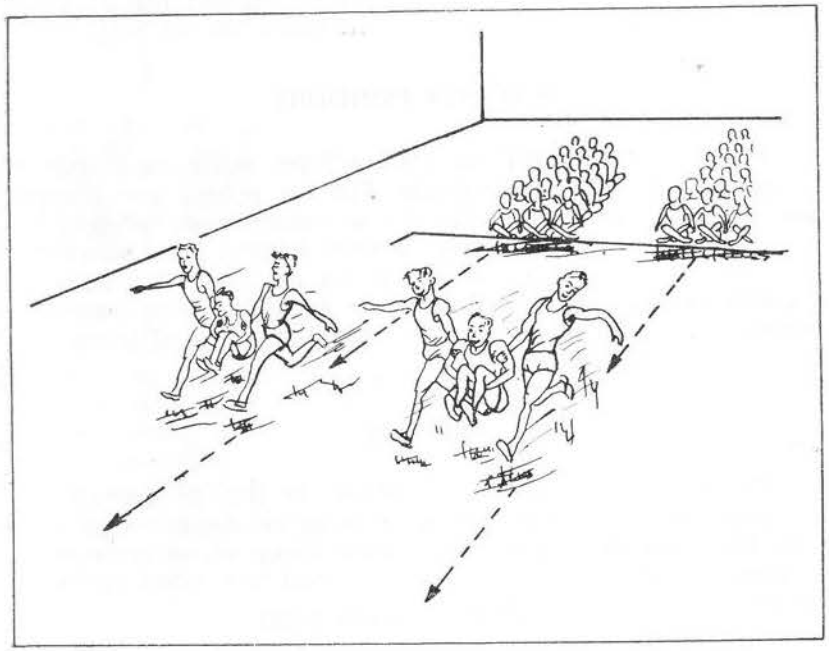


Fig. 147

TRANSPORTĂ MATERIALELE

Copiii sînt împărțiți în mai multe echipe, egale ca număr, așezate pe linii. Înaintea fiecărei echipe, în dreapta, se

pun mai multe obiecte : un steguleț, un baston de gimnastică, un săculeț cu nisip, o căldăruşă cu apă etc.

La comanda educatoarei de trecere în releu a tuturor materialelor, acestea sînt transmise unul după altul, pînă la ultimul.

Echipa care a transmis cel mai repede materialele fără să le scape din mînă, fără să verse apa, este declarată cîştigătoare.

MORIŞCA

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, aşezate pe două linii paralele, cîte 2 față în față, la distanță de un pas, ținîndu-se de mîini. Unul se înclină înapoi, celălalt se apleacă înainte şi execută rotările de trunchi.

TRAGEREA FRÎNGHIEI

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr şi cu posibilități (forțe) apropiate. Fiecare echipă are componenții aşezați pe şiruri, ținîndu-se reciproc de mijloc, iar primii apucă de cîte un capăt al unei frînghi, fiind despărțiți între ei de o linie trasată pe sol. La comandă, componenții ambelor echipe trag în sens contrar de sfoară şi echipa care reuşeşte să o tragă pe cealaltă peste linia despărțitoare este cîştigătoare (fig. 148).

VÎRTEJUL

Copiii sînt răspîndiți pe terenul de joc, pe perechi, ținîndu-se de mîini. Perechile trebuie să fie depărtate una de alta. La comanda educatoarei, copiii încep să se învîrtească cu paşi mărunți, laterali, se opresc, apoi la o nouă comandă se învîrtesc în sens invers.

DE-A LUNA

Copiii stau cîte doi, spate în spate : unul îl ridică pe celălalt pe spatele lui în extensie, astfel încît acesta să ajungă cu fața în sus.

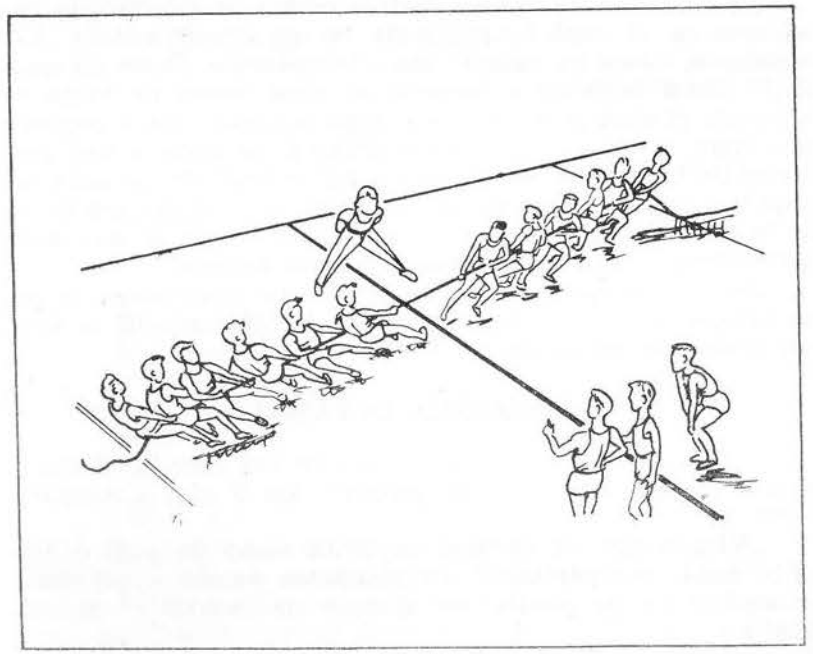


Fig. 148

Acela care ridică începe următorul dialog cu cel ridicat :

— Ce-i în sus ?
— Luna
— Dar în jos ?
— Chiua
— Dar dincoace ?
— Hai te-ntoarce !

După rostirea ultimelor cuvinte, partenerii schimbă rolucrurile între ei, purtînd acelaşi dialog.

DE-A ȚARA (CLUBURILE)

Doi copii mai isteți, „căpeteniile", îşi aleg coechipierii şi astfel colectivul se împarte în două „oşti" (cluburi), care se aşază pe două linii, față în față, la 4—5 m una de cealaltă. Componenții oştilor se țin de mîini. Fiecare oaste (club) poate avea şi cîte un steag.

Pe rînd, fiecare oștean dintr-o tabără se avîntă spre cea adversă ca să rupă lanțul, după ce au strigat astfel : „Comandante, dă-ne un ostaș !" sau „Antrenorule, dă-ne un sportiv !". Dacă cel care a încercat să rupă lanțul de brațe nu a reușit, rămîne prizonier la echipa adversă ; dacă reușește să-l rupă, „ostașul" din partea dreaptă de unde a fost rupt lanțul de brațe cade prizonier cu toți ostașii din dreapta lui, pînă la capăt. După ce toți au încercat pe rînd să rupă lanțul de brațe al taberei adverse „oastea" care a făcut mai mulți „prizonieri", cîștigă și ia steagul echipei adverse.

Jocul reîncepe schimbîndu-se rolurile (întrebările le pune echipa care a pierdut), înapoindu-le „prizonierii" și steagul celor care au pierdut.

VÎNZĂTORUL DE PĂSĂRI

Toți copiii stau pe scăunele, în linie sau cerc. Unul dintre ei are rol de „vînzător de păsări", iar 2 sînt „cumpărătorii".

„Vînzătorul" dă fiecărui copil un nume de pasăre, fără să le audă „cumpărătorii". La începerea jocului, unul dintre „cumpărătorii de păsări" se apropie de „vînzător" și-l întreabă :

— Ai o pasăre de vînzare ?

Acesta îi răspunde :

— Da, ce pasăre vrei ?

„Cumpărătorul" denumește o pasăre oarecare. Dacă aceasta se află printre cele care le au copiii „pasărea" respectivă se ridică de pe scăunel și se duce la „cumpărător", iar acesta duce „pasărea" într-un loc stabilit dinainte. Apoi vine al doilea „cumpărător" care procedează la fel ș.a.m.d., pînă ce cumpără toate păsările. La sfîrșit, cei 2 „cumpărători" se apucă reciproc de mîini, iar „păsările" cumpărate trec în spatele lor și se apucă de mijloc, ambele echipe încercînd prin tracțiuni să o treacă pe cealaltă peste linia despărțitoare.

Cîștigător este declarat „cumpărătorul" care a reușit să-l tragă peste linie pe adversar.

LUPTA PENTRU STINDARD

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, față în față, înapoia unor linii de scăpare,

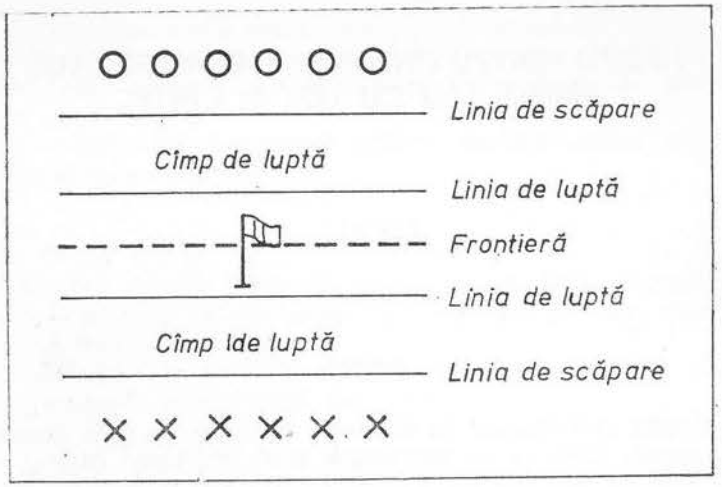


Fig. 149

la 10 m depărtare o echipă de cealaltă. La mijloc se trasează linia de frontieră, iar la 5 pași deoparte și de cealaltă se trasează cîte o linie de luptă, care împreună cu linia de scăpare marchează terenul propriu-zis de desfășurare a jocului. Pe linia de frontieră se așază un obiect care simbolizează un stindard (fig. 149).

La comanda de începere a jocului, primii din fiecare echipă aleargă să ia stindardul. Cel care pune mîna primul și reușește să depășească linia de luptă în terenul propriu se consideră cîștigător al stindardului, iar celălalt jucător devine prizonierul său și trece în spatele învingătorului. Dacă ambii jucători pun mîna deodată pe stindard se luptă între ei, încercînd să-l tîrască pe adversar în terenul său. Acela care reușește devine posesorul stindardului, iar celălalt prizonier.

La sfîrșit se numără cine are mai multe stindarde cîștigate și mai mulți prizonieri și echipa respectivă este declarată cîștigătoare.

JOCURI PENTRU LINIȘTIREA ORGANISMULUI, SIMPLE SAU CU TEXT ȘI CÎNTEC

ECOUL

Copiii sînt dispuși în formație de cerc, cu fața acoperită cu palmele fără să se privească între ei. Unul dintre copii este luat de educatoare și ascuns în sala în care se desfășoară jocul, el reprezentînd „ecoul".

La semnalul de începere, copiii se iau de mîini, se deplasează pe circumferința cercului și cîntă „Ecoul" (fig. 150).

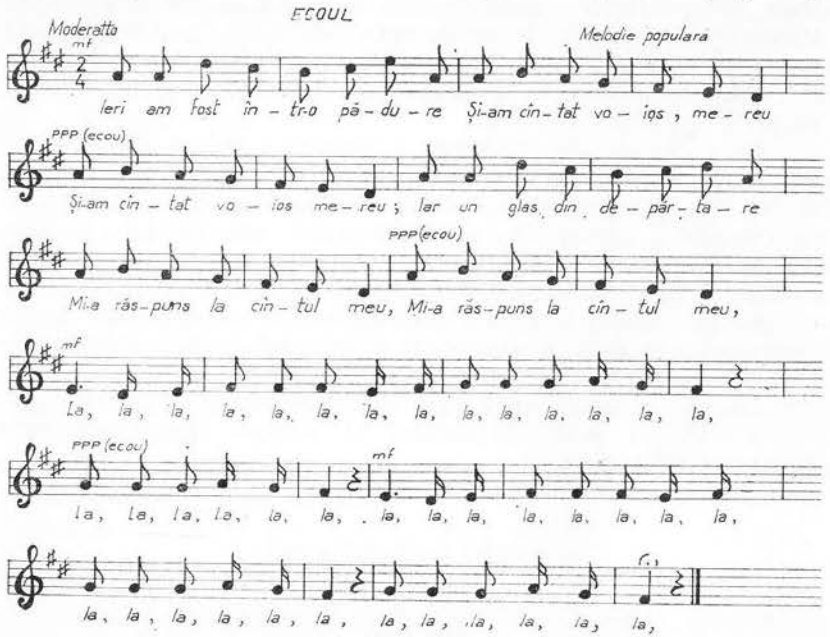


Fig. 150

(Un singur copil reproduce sunetul ecoului.)

După terminarea cîntecului, cei din cerc pornesc în căutarea celui ascuns, îndreptîndu-se spre locul de unde au venit sunetele.

Copilul care descoperă primul devine „ecou" și jocul continuă în același fel.

CUCU !

Copiii stau în formație de cerc, cu fața acoperită cu palmele, în timp ce educatoarea îl ascunde pe unul dintre ei, care reprezintă „cucul".

La comanda educatoarei de începere a jocului, cei din cerc se deplasează cîntînd (fig. 151) :

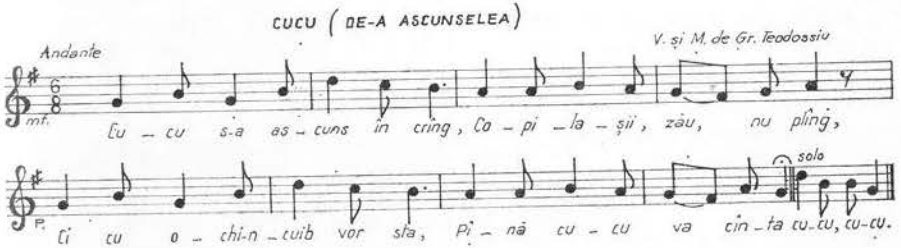


Fig. 151

După ultimul vers, cel ascuns își strigă de 3 ori numele, după care copiii cîntă strofa a doua :

Hai, copii să-l căutăm
Și din cuib să-l alungăm.
Cine-l vede mai curînd
Se va face cuc la rînd !

Apoi pornesc să caute „cucul". Cine-l găsește, devine „cuc", iar „cucul" trece în cerc și jocul continuă în același mod.

DRAGĂ VECINE

Copiii sînt dispuși în formație de cerc, ținîndu-se de mîini, cu fața spre centru. Un copil se leagă la ochi și se așază în mijloc. La semnalul de începere a jocului, cei din cerc se deplasează cîntînd „Dragă vecine" (fig. 152).

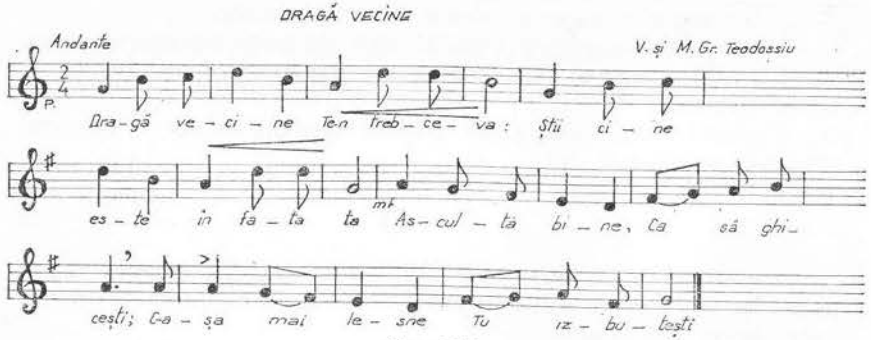


Fig. 152

La sfîrșitul cîntecului, educatoarea face semn unui copil din cerc să se așeze în fața celui din mijloc și să-l strige pe nume. Dacă cel legat la ochi ghicește cine l-a strigat, se schimbă rolurile între ei; dacă nu ghicește, rămîne mai departe. În acest timp, copiii din cerc cîntă versurile, adaptîndu-le situației:

Copilul nostru a auzit
Și pe vecin l-a (nu l-a) ghicit!

Acela care nu ghicește are dreptul la 3 încercări. Dacă nu reușește educatoarea trebuie să-l înlocuiască cu altul.

BABA OARBA

Copiii sînt așezați în formație de cerc, ținîndu-se de mîini și cîntă (fig. 153):

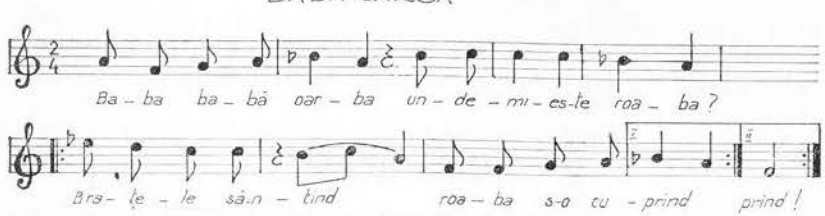


Fig. 153

Roaba dacă-i prinde
Capul ți-l aprinde.

Roaba ici-colea
Ia-te după ea!

La mijlocul cercului se află un copil, legat la ochi, care aleargă spre stînga. Cînd se termină cîntecul, el se oprește în fața unui copil pe care trebuie să-l recunoască după un sunet. Dacă l-a ghicit schimbă rolurile între ei și jocul se desfășoară astfel mai departe.

DESCHIDE URECHEA BINE

Copiii sînt așezați în formație de cerc, ținîndu-se de mîini. Unul stă la mijloc ghemuit, cu fața acoperită cu mîinile fără să privească la cei din cerc. La comanda educatoarei de începere a jocului, copiii se deplasează pe circumferința cercului cîntînd (fig. 154).

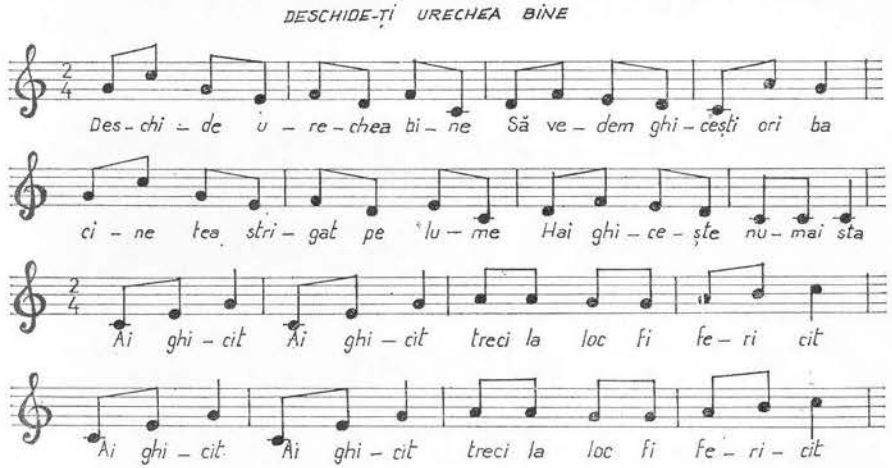


Fig. 154

După ultimul cuvînt, la un semn al educatoarei, un copil strigă numele celui din mijlocul cercului. Dacă acesta ghicește cine l-a strigat schimbă rolurile, iar copiii din cerc cîntă:

Ai ghicit, ai ghicit
Treci la loc, fii mulțumit!

Dacă nu ghicește rămîne pe loc, iar copiii cîntă:

N-ai ghicit, n-ai ghicit,
Stai pe loc ești păcălit!

CINE L-A STRIGAT PE MARTINEL ?

Copiii sînt așezați în formație de semicerc, iar în fața lor se află un copil, legat la ochi, cu un ursuleț în brațe.

La începerea jocului, educatoarea face semn unui copil din semicerc care strigă : „Martinel". Cel din mijloc își descoperă ochii, se îndreaptă spre cel pe care-l bănuiește că l-a strigat și-i pune ursulețul în brațe. Dacă a ghicit, schimbă rolurile între ei ; dacă nu, trece din nou în mijloc, se leagă la ochi și așteaptă o nouă chemare a lui „Martinel". Dacă acesta nu reușește să ghicească, după trei încercări, este înlocuit cu alt copil și jocul continuă.

ALO, ALO, AICI ESTE PRIETENUL TĂU ?

Copiii sînt așezați în formație de cerc, ținîndu-se de mîini. În mijlocul cercului se află un copil, care este legat la ochi. Acesta se apropie de unul din copii și îl întreabă : „Alo, alo, aici este prietenul tău Giqel ?" (sau un alt nume) „Cu cine vorbesc ?" Copilul întrebat trebuie să-i răspundă schimbîndu-și vocea.

— „Cu prietenul tău de grupă !". Acesta trebuie să-l recunoască după voce. Dacă îl recunoaște, schimbă rolurile între ei ; dacă nu, rămîn la fel în continuare.

ȘTIU CINE EȘTI ?

Copiii sînt dispuși în formație de cerc, ținîndu-se de mîini, iar în mijloc stă un copil legat la ochi.

La comanda educatoarei de începere a jocului, copiii se deplasează în pas de horă pe circumferința cercului, iar cel din mijloc recită următoarele versuri :

Știu, prea bine vă-nvîrtiți
Nu cumva să fiți ghiciți !
Stop ! v-ajunge, vă opriți,
Și la mine să poftiți !

Copiii se opresc, iar cel din centru îl atinge pe unul din cerc. Acesta, fără să spună nici un cuvînt, trece în mijlocul cercului pentru a fi recunoscut de cel legat la ochi, după îmbrăcăminte, prin palpare. Dacă îl ghicește, schimbă

rolurile între ei și jocul continuă ; dacă nu îl ghicește, copilul legat la ochi mai are dreptul la două încercări și dacă tot nu reușește este înlocuit cu altul.

CE SE AUDE ?

Copiii sînt răspîndiți pe terenul de joc, legați la ochi. Conducătorul jocului produce o serie de mișcări care generează zgomote ușor de recunoscut, de exemplu : închide o ușă, bate o minge, bate din palme, răsfoiește o carte, întoarce un ceas, merge cu un baston etc.

După mai multe încercări, copiii își dezleagă ochii și fiecare încearcă să spună ce acțiuni a executat. Cine reușește să ghicească cele mai multe acțiuni este declarat cîștigătorul jocului.

ȚIPĂTUL ANIMALELOR (PĂSĂRILOR)

Copiii sînt așezați în formație de cerc și stau pe scăunele, iar în mijloc se află un copil legat la ochi.

La semnalul de începere a jocului, cel din mijloc se îndreaptă spre un alt copil din cerc și-i cere să imite glasul unui animal (păsări) : cățel, pisică, urs, cuc, cocoș etc.

Dacă cel legat la ochi îl recunoaște după voce, schimbă rolurile și jocul continuă ; dacă nu îl recunoaște, trece din nou la mijloc, avînd dreptul la încă două încercări. Dacă tot nu reușește să ghicească este înlocuit cu un alt copil.

TREI BABE OARBE

Copiii sînt dispuși în formație de cerc, ținîndu-se de mîini, iar în mijloc se așază 4 copii dintre care 3 sînt legați la ochi, iar al 4-lea are o tobiță.

După semnalul de începere a jocului, cel cu tobița bate din cînd în cînd în ea, în timp ce ceilalți 3 caută, ghidîndu-se după sunetul tobiței, să-l prindă. După ce „toboșarul" este prins se aleg alți 4 copii pentru rolurile de „toboșari" și „prinzători" și jocul continuă.

STRAJA PĂCĂLITĂ

Dintre copii se alege unul mai isteț „straja" și se așază într-un cerc cu raza de 5—6 m, legat la ochi cu o batistă.

La 2 pași de el se așază o sticlă cu apă, iar împrejurul lui se împrăștie vreascuri subțiri și uscate.

La comanda de începere a jocului, copiii încearcă să se apropie de sticlă și s-o ia fără să facă zgomot. „Straja" trebuie să fie atentă și la cel mai mic zgomot să îndrepte mîna în direcția dinspre care i s-a părut că vine zgomotul și să strige: „Stai, Setilă!". Dacă bănuiala este întemeiată, conducătorul jocului îl îndepărtează pe acela la 6 m înapoi și jocul continuă. Cel care reușește să ia sticla cu apă fără să fie auzit de către „strajă", cîștigă jocul.

ORBENICEA

Jocul se desfășoară de regulă în sala de grupă. Unul dintre copii, legat la ochi, este „orbenicea" ceilalți care sînt răspîndiți în sală se apropie de el și, atingîndu-l pe umăr, îl întreabă:

— Orbenice oarbă,
Ce-ai mîncat aseară?
— Pîine cu papară!
— Dar alaltăseară?
— Pîine cu măsline!
— Ia-te după mine!

După aceste întrebări și răspunsuri, orbenicea încearcă să-l prindă pe unul dintre copiii care se ascund. Cel prins devine „orbenice" și jocul continuă.

VÎNAREA CĂPRIOAREI

Copiii sînt dispuși în formație de cerc, iar în mijloc se așază o măsuță. Educatoarea alege 2 copii pe care îi leagă la ochi cu un fular. Unul este „căprioara", iar celălalt „vînătorul". Aceștia sînt așezați de o parte și de cealaltă a măsuței cu mîinile pe tăblie.

La comanda de începere a jocului, „vînătorul" aleargă după „căprioară" în jurul mesei, atingînd tot timpul masa cu mîna.

Dacă „vînătorul" reușește să prindă „căprioara" în timpul stabilit este cîștigător și se inversează rolurile sau sînt schimbați cu alți copii.

IEPURELE ȘI OGARUL

Copiii sînt împărțiți în două echipe: una reprezintă prietenii „ogarului" și alta prietenii „iepurelui".

Pe terenul de joc se înfige bine un țăruș de care se leagă două sfori, de cîte 3 metri fiecare.

Din prima echipă se alege „ogarul", silabisind următoarele versuri:

„Ana — mana
Sodrogana
Ș-o popiță
Măgăriță,
Ia mai du-te la vînat
Să vînezi un urecheat".

Copilul pe care a căzut silaba „-cheat" devine „ogar", este legat la ochi și i se dă să țină capătul unei sfori.

Din echipa prietenilor „iepurelui" se alege un „iepure", silabisindu-se următoarele versuri:

„Iepurilă sperios,
Nu mai sta așa fricos,
Că în ziua de Ispas
Om tăia ogarul gras.

„Iepurele" este legat și el la ochi și i se dă și lui capătul celeilalte sfori. La comanda de începere a jocului, ambii se învîrtesc în jurul țărușului (atît „iepurele" cît și „ogarul"), lungind sau scurtînd sforile. Cînd „ogarul" este gata să prindă „iepurele", prietenii „iepurelui" strigă: „Păzea, păzea!", iar prietenii „ogarului": „Șo, pe el!".

Cînd „ogarul" reușește să-l prindă pe iepure se aleg alți copii și jocul continuă.

PIPĂITUL

Copiii sînt așezați în formație de cerc, legați la ochi Educatoarea alege 10—15 obiecte de diferite dimensiuni (dar nu prea mari), pe care copiii vor trebui să le recunoască după ce le vor pipăi. Educatoarea dă pe rînd obiectele unui copil, iar acesta după ce le pipăie le transmite celui din dreapta ș.a.m.d. (imediat ce primul copil a transmis obiectul,

îl primește pe următorul). După ce s-au transmis toate obiectele, educatoarea dă comanda ca toți să-și dezlege ochii și fiecare trebuie să scrie numele obiectelor pe care le-a pipăit. Acela care a scris toate sau cele mai multe obiecte este declarat cîștigător.

BABA OARBA

Colectivul este dispus în formație de cerc, în poziția așezat încrucișat. Un copil primește rolul de „Baba oarbă", este legat la ochi cu o basma și plasat în mijlocul cercului. Un alt copil trebuie s-o apuce pe la spate pe „Baba oarba", punînd mîinile pe umeri. Între cei 2 are loc următorul dialog:

— Pe ce șezi ?
— Pe darac.
— Pe ce șezi ?
— Pe nuiele.
— Ce-ai mîncat aseară ?
— Pîine cu papară !
— Dar alaltă seară ?
— Pîine cu măsline !
— Ia-te după mine !

După ultimul vers, își ia mîinile de pe umerii ei și se îndepărtează ca să nu fie prins.

Printr-o întoarcere rapidă „Baba oarba" încearcă să-l prindă de haine pe cel care i-a pus întrebările. Dacă reușește, rolurile se schimbă între ei ; dacă nu, „Baba oarba", umblînd cu mîinile întinse, încearcă să prindă alt copil, urmărindu-i după zgomotul pașilor, după respirație sau alte zgomote.

Dacă îl prinde, își ia basmaua de la ochi și-l leagă pe cel prins ; dacă nu, rămîne tot el în continuare „Baba oarba".

VARIANTĂ DIN MOLDOVA

Dialogul are următorul conținut :

— Babă Oarbă — unde-ai mas ?
Babă Oarbă ce ți-ai ars ?
— O mînecă de cojoc
Dă-te-ncoace-n joc !

Și jocul se desfășoară mai departe după aceleași reguli.

RECUNOAȘTE-L DUPĂ VOCE !

Copiii sînt așezați în formație de cerc, ținîndu-se de mîini. În mijloc stă un copil legat la ochi, cu o jucărie în brațe (cățeluș, ursuleț etc.). La comanda educatoarei de începere a jocului, copiii se deplasează spre dreapta (sau spre stînga), iar cel din mijloc caută să-l atingă pe unul din ei cu jucăria. Cel atins imită lătratul cățelului sau mormăitul ursulețului (onomatopeea animalului-jucărie), în timp ce toți copiii se opresc. Cel din mijloc trebuie să recunoască și să spună numele copilului atins după timbrul vocii. În cazul în care l-a ghicit, schimbă rolurile între ei și jocul continuă ; dacă nu ghicește, jocul continuă în aceeași formație.

SCUFIȚA CU CLOPOȚEL ȘI BEȚIȘORUL

Copiii sînt așezați în formație de cerc, iar în mijloc stă un copil care ține în mînă un bețișor și are pe cap o scufiță, de moțul căreia atîrnă un clopoțel mic. Scufița este trasă peste ochi, în așa fel încît să nu vadă. Copiii din cerc se deplasează și, la un moment dat, educatoarea spune : „Un, doi, trei ! va bate bețișorul și va suna clopoțelul !"

Copilul cu scufița mișcă din cap spre dreapta și spre stînga ca să sune clopoțelul și bate de 3 ori cu bețișorul în podea. Copiii se opresc și așteaptă să li se întindă bețișorul. Cel din centru întinde spre un copil bețișorul, acesta îl apucă cu mîna și-i pronunță numele, iar cel cu scufița trebuie să ghicească cine l-a strigat. Dacă ghicește schimbă rolurile între ei și jocul continuă ; dacă nu ghicește, mai are dreptul la o încercare și în caz de nereușită este înlocuit cu alt copil.

UNDE A SUNAT CLOPOȚELUL ?

Copiii sînt dispuși în formației de cerc, cu mîinile la spate, iar în mijlocul cercului stă un copil, cu fața acoperită cu mîinile. Educatoarea are în mînă un clopoțel. Odată cu începerea jocului, ea se deplasează pe la spatele copiilor și pune clopoțelul în mîinile unuia, continuînd să se deplaseze. La un moment dat strigă : „Gata !". Copilul care a primit clopoțelul sună din el scurt, apoi îl duce la spate și stă liniștit. Cel din mijloc își descoperă fața, se uită atent la copii ca să surprindă vreo mișcare, apoi se îndreaptă spre

cel pe care îl bănuieşte că are clopoţelul şi îl loveşte pe umăr. Acesta îşi duce mîinile în faţă şi dacă are clopoţelul schimbă rolurile între ei ; dacă nu a ghicit, atunci se duce din nou la centru, îşi acoperă faţa şi jocul continuă în acelaşi fel. După cîteva reluări, dacă nu reuşeşte să ghicească este înlocuit cu altul.

FLUIERAŞUL

Copiii sînt aşezaţi în formaţie de cerc şi au un fluieraş. În mijloc se plasează un copil care îşi acoperă ochii cu palmele. Cei de pe cerc transmit fluierul din mînă în mînă, şi fluieră pe rînd cînd cel din mijloc are ochii acoperiţi. La un semnal el îşi ia mîinile de la ochi şi încearcă să ghicească la cine este fluierul. Fluieraşul trebuie să fie bine ascuns în pumnul celui care a fluierat şi toţi copiii ţin mîinile strînse în pumn la gură. Dacă cel din mijloc ghiceşte cine a fluierat rolurile copiilor se schimbă ; dacă nu, jocul continuă în aceeaşi formaţie.

TELEGRAFUL DEFECT

Toţi copiii sînt dispuşi în formaţie de semicerc şi stau pe scăunele. Educatoarea se duce la un capăt al semicercului şi-i şopteşte primului la ureche un cuvînt (format din 6—8 silabe), care să nu fie auzit şi de ceilalţi. Acesta, la rîndul său, şopteşte vecinului cuvîntul auzit şi aşa mai departe pînă ce cuvîntul ajunge în celălalt capăt al semicercului, ultimul rostindu-l cu voce tare. Dacă acesta spune un alt cuvînt decît cel transmis de educatoare, se cercetează la care copil s-a produs defecţiunea şi acesta primeşte o sancţiune hazlie (propusă de copii), de exemplu : să sară într-un picior, să imite cîntecul cocoşului, al cucului etc. Dacă cuvîntul a fost transmis corect, educatoarea numeşte un „telegrafist" dintre copiii disciplinaţi şi jocul se reia.

ORCHESTRA

Copiii sînt împărţiţi în patru echipe, egale ca număr şi stau pe scăunele. Ei reprezintă „orchestra", iar educatoarea „dirijorul". Fiecare echipă îşi alege un cîntec pe care îl va cînta, fără ca echipele celelalte să-l cunoască.

La semnalul de începere, dat de dirijor, fiecare echipă cîntă cîntecul său, fără să ţină seama de ce cîntă ceilalţi şi astfel, cele patru echipe vor cînta patru cîntece diferite, provocînd mare haos care se va potoli la semnalul de încetare dat de „dirijor".

ORCHESTRA RU RI RA TU

Copiii sînt împărţiţi în trei grupe, fiecare reprezentînd cîte o categorie de instrumentişti din orchestră : trompetişti, violonişti etc. Educatoarea alege un copil pe care îl aşază în faţa grupelor pentru a dirija orchestra. Ea stabileşte mişcările pe care trebuie să le imite fiecare grupă, precum şi sunetele rostite pentru interpretarea unui cîntec. Ra ra ra ! Ta, ta, ta ! trompetiştii ; Ru, ru, ru ! Tu, tu ,tu ! toboşarii ; Ri, ri, ri ! Ti, ti, ti ! (onomatopeele pot fi înlocuite cu altele, după cum consideră educatoarea).

Dirijorul şi orchestra se înţeleg între ei ce cîntec vor interpreta cu ajutorul onomatopeelor enunţate. Toţi copiii trebuie să recunoască cîntecul orchestrei şi să-i spună titlul. Jocul se termină după ce copiii au interpretat şi recunoscut mai multe cîntece.

ÎN ŢARA JUCĂRIILOR

Copiii sînt dispuşi în formaţie de cerc şi stau pe scăunele. Fiecare îşi alege numele unei jucării preferate, de exemplu : păpuşă, tren, căluţ, ursuleţ, tobă, trompetă etc.

În mijlocul cercului se află un copil care povesteşte şi pe parcurs foloseşte la întîmplare numele diferitelor jucării alese de copii. De exemplu, în ţara jucăriilor, mergînd pe străzile înguste şi curate, a trecut pe lîngă mine un ursuleţ. Copilul care şi-a ales numele de ursuleţ trebuie să bată din palme. Continuîndu-şi povestea, copiii trebuie să bată de 3 ori din palme dacă pe parcurs vor auzi cuvîntul „jucării", iar dacă vor auzi de ţara jucăriilor, vor trebui să se ridice în picioare şi să bată de 3 ori din palme.

Copiii care greşesc sînt sancţionaţi conform regulilor stabilite înainte de începerea jocului, de exemplu, să iasă din joc, să îndeplinească o pedeapsă hazlie ş.a.

VÎNZĂTORUL

Copiii sînt așezați în formație de cerc și fiecare poartă un nume de legumă. Unul dintre ei îndeplinește rolul de „vînzător". La începerea jocului „vînzătorul" se plimbă în interiorul cercului și caută un moment potrivit ca să pronunțe de 3 ori numele unei legume, fără ca acela care îl poartă să bage de seamă. Ca mijloc el poate să folosească povestirea și să facă o întrerupere bruscă strigînd de 3 ori numele legumei; să arate un copil strigînd însă numele altei legume; să cînte etc. Dacă reușește să-l păcălească cei doi schimbă rolurile între ei.

CHEIA GRĂDINII

Copiii sînt dispuși în formație de cerc. Un copil stabilit de conducătorul jocului se adresează vecinului sau îi dă un obiect oarecare, spunîndu-i: „Îți dau cheia de la grădina bunicii mele". Acesta ia obiectul, ocolește o dată cercul și îl transmite apoi altui jucător, spunîndu-i: „Îți dau port cheiul în care a fost cheia de la grădina bunicii mele". Al treilea, după ce ocolește și el o dată cercul, înmînează altuia obiectul spunîndu-i: „Îți dau cireșe din grădina pe care o poți deschide cu cheia bunicii mele" etc.

Copiii trebuie să repete toate cele spuse la predarea obiectului și acela care greșește este scos din joc, apoi se reia.

CLOPOȚELUL

Copiii sînt așezați în formație de cerc, umăr la umăr, cu mîinile la spate. Educatoarea dă unui copil un clopoțel pe care, la începerea jocului, trebuie să-l treacă pe la spate, din mînă în mînă, într-o anumită direcție. În mijlocul cercului stă un copil care, la semnalul educatoarei, trebuie să spună la cine se află clopoțelul.

Copilul bănuit că are clopoțelul trebuie să ducă mîinile în față și dacă are clopoțelul schimbă rolurile între ei; dacă acesta nu a ghicit, jocul continuă în același fel.

VARIANTĂ

Copiii sînt așezați în formație de cerc, ținîndu-se de mîini, cu fața spre interior. În mijlocul cercului se află 4 copii, legați la ochi, dispuși în diferite locuri ale cercului. Unul dintre ei primește un clopoțel. Copiii nu permit ieșirea din cerc a celor din interior. La comanda educatoarei de începere a jocului, cei 3 copii caută să ajungă cît mai repede la cel cu clopoțel, care se deplasează și el în cerc.

Acela care a ajuns primul la cel cu clopoțel îl preia, iar ceilalți trec în cerc, alegîndu-se alți 3 copii pentru continuarea jocului.

UNDE A CIOCĂNIT BEȚIȘORUL ?

Copiii sînt dispuși în formație de semicerc și stau pe scăunel. În fața lor stă un copil legat la ochi. La semnalul de începere a jocului, educatoarea trece pe la spatele copiilor și lovește cu bețișorul în speteaza unui scăunel, apoi lasă bețișorul în așa fel încît să nu fie văzut, se deplasează mai departe și spune „Gata!". Cel din mijloc se dezleagă la ochi, privește spre locul unde s-a auzit zgomotul bețișorului și se îndreaptă spre copilul pe care îl bănuiește că ar avea bețișorul. Dacă-l găsește, schimbă rolurile între ei și jocul continuă; în caz contrar jocul continuă în aceeași formație.

După 3 încercări nereușite este înlocuit cu alt copil.

CINE A VENIT ?

Jumătate din efectivul grupei stă pe scăunele, într-un colț al sălii, cealaltă jumătate trece în partea opusă, iar educatoarea le dă (în secret) nume de animale, păsări domestice sau sălbatice: cîine, pisică, oaie, lup, cuc, pupăză, urs etc. ale căror sunete pot fi imitate.

În fața celor de pe scăunele se plasează un suport cu două brațe, de care se prinde un clopoțel, la o înălțime la care să ajungă copiii cînd întind brațele sus.

La semnalul educatoarei de începere a jocului, unul dintre copii aleargă la suport și atinge clopoțelul, făcîndu-l să sune de 3 ori. La auzul acestuia, educatoarea întreabă: „Cine a venit?" „Ham, ham!", sau altă onomatopee răspunde copilul, după numele pe care îl are. Educatoarea indică un copil care să recunoască animalul. Dacă nu ghicește i se dă o pedeapsă hazlie propusă de copii. Dacă ghicește, schimbă rolurile între ei și jocul continuă.

UNDE EȘTI CHIMIȚĂ

Copiii sînt așezați în formație de cerc, ținîndu-se de mîini. În mijlocul cercului se află 2 copii, legați la ochi. Unul este „Chimiță" și are în mînă un clopoțel, celălalt este „copilul curios".

La semnalul de începere a jocului „copilul curios" întreabă: „Unde ești Chimiță?" Acesta răspunde: „Aici bădiță", sunînd din clopoțel. „Copilul curios" se îndreaptă spre locul de unde a auzit clopoțelul, încercînd să-l prindă pe „Chimiță", care trebuie să se deplaseze în cerc. Dacă „Chimiță" este prins într-un minut, ei trec pe cerc și se aleg alți copii care continuă jocul; dacă nu este prins, jocul continuă în aceeași formație, pînă cînd „Chimiță" este prins.

CĂPITANE UNDE EȘTI ?

Jocul se desfășoară ca cel anterior, cu deosebirea că la întrebarea „copilului curios": „Căpitane unde ești?", acesta îi răspunde sunînd dintr-o legătură cu chei. Copilul curios este legat la ochi ca și „căpitanul" și urmărirea se face după sunetul cheilor.

UNDE ESTE CEASUL ?

Educatoarea ascunde în sala de grupă un ceas deșteptător, în timp ce copiii își acoperă ochii cu mîinile.

Ceasul trebuie găsit după zgomotul pe care îl produce.

Jocul devine hazliu dacă educatoarea potrivește ceasul să sune cît mai repede.

SANTINELA

Copiii sînt așezați pe circumferința unui cerc desenat pe sol, iar în mijlocul lui stă un copil, legat la ochi, „santinela". Copiii de pe circumferința cercului încearcă, pe rînd, să se apropie de „santinelă", fără să fie auziți. Dacă „santinela" sesizează că cineva se îndreaptă spre ea, strigă: „Stai!" și cel care se deplasează trebuie să se oprească. În cazul acesta, jocul continuă în aceeași formație; dacă nu este auzit și oprit prin comanda: „Stai!", copilul trebuie să atingă „santinela" pe spate, cu palma și să schimbe rolurile între ei ș.a.m.d.

JOCUL MUT

Copiii sînt așezați în formație de cerc, în mijlocul căruia se află un copil, care, la începerea jocului, cheamă la el un alt copil care trebuie să vină cu pași ușori, fără să facă zgomot. După ce a ajuns, îl salută reverențios pe cel care l-a chemat. Dacă a reușit să meargă fără zgomot, copiii schimbă rolurile și jocul continuă; în caz contrar, primește o sancțiune hazlie. Jocul se poate desfășura cu îngreuieri.

TĂCERE !

Colectivul este dispus în formație de cerc, ținîndu-se de mîini și execută sărituri ca mingea într-un picior. În mijlocul cercului stă un copil care la începerea jocului, spune versurile:

În cîmp la lumină
Vine o albină,
S-așază pe-o viorea
Bîz ! Bîzîie ea.
Strînge, strînge miere
Să fie tăcere ! Bîz !
Bîz... bîz... bîz... !

După ultimul vers, copiii se opresc și cel din mijloc îi tace semn unui copil din cerc să înainteze spre el, pe vîrfurile picioarelor, fără să facă zgomot. Dacă acesta reușește, îl salută în tăcere, politicos printr-o reverență și, fără zgomot, schimbă locurile; în caz contrar, îl trimite la loc, cu un gest de supărare. Jocul se desfășoară astfel în continuare.

CĂȚELUL ȘI OSUL

Copiii sînt dispuși în formație de cerc, cu raza de 5 m. În mijlocul cercului se pune un os (sau un bețișor). Copiii care formează cercul au rol de „căței", iar la mijloc educatoarea așază un copil, care are rol de „cățel, păzitor al osului". El este legat la ochi și stă culcat.

La începerea jocului, copiii, fără o ordine precisă, înaintează pe genunchi sau călcîie, încercînd să se apropie fără să fie simțiți de „cățelul păzitor" și să ia osul.

Dacă un „cățel" reușește să ia osul fără să fie simțit schimbă rolul cu „cățelul păzitor", în caz contrar jocul continuă în aceeași formație.

ÎN ȚARA TĂCERII

Copiii sînt așezați în formație de cerc și stau pe scăunele, iar în mijlocul cercului se plasează un copil „păzitorul tăcerii". Acesta face semn unui copil să înainteze spre el într-o liniște și seriozitate deplină. În timp ce acesta înaintează atît „păzitorul tăcerii", cît și copiii de pe scăunele fac tot felul de gesturi și figuri distractive, prin care să-l determine să rîdă. Dacă el reușește să parcurgă drumul în aceste condiții fără să rîdă devine el „păzitorul tăcerii", trecînd în mijlocul cercului ; dacă nu reușește, trece la locul lui pe scăunel și i se dă să execute o pedeapsă hazlie.

PISICUȚA

Colectivul este organizat ca în jocul anterior, copilul din mijloc reprezentînd „pisicuța". La începerea jocului, „pisicuța" se deplasează în patru labe pînă în fața unui copil și miaună de 3 ori, cît mai caraghios, făcînd în același timp și o strîmbătură caraghioasă.

Copilul vizat trebuie să rămînă serios și să mîngîie „pisicuța" spunînd : „Săraca pisicuță !".

Dacă reușește să se stăpînească și să fie tot timpul serios schimbă rolurile între ei, dacă nu „pisicuța" trece la alt copil.

SCULPTORUL ORB

Copiii, statuile, formează un cerc în jurul unui copil legat la ochi, care ține în mînă o linguriță, el îl reprezintă pe sculptorul orb. La începerea jocului, el se deplasează cît mai aproape de cei de pe cerc și se apropie în fața unuia pe care îl gîdilă, apoi încearcă să-l recunoască după rîs. Dacă îl ghicește, schimbă rolurile între ei ; dacă nu, „sculptorul orb" se îndreaptă spre altă statuie ș.a.m.d.

INELUȘ ÎNVÎRTECUȘ

Copiii sînt așezați în formație de cerc, iar în mijloc este plasat un copil ales prin numărătoare sau tragere la sorț,

care stă pe genunchi cu capul aplecat înainte și ochii închiși. Cei din cerc pun cîte o mînă pe spatele lui. Alt copil tras și el la sorț își plimbă degetul peste mîinile celorlalți și spune :

Tiri-n fus în sus
Pe-a cui mînă am pus ;
Tiri cade, cade
Pe-a cui mînă cade.

După ultimul cuvînt, acesta așază degetul pe mîna unui copil. Dacă cel din mijloc ghicește pe mîna cui a pus degetul schimbă locurile între ei ; dacă nu ghicește mai are dreptul la două încercări.

PENDULUL

Copiii stau în jurul mesei, iar pe masă se așază un pahar. Conducătorul jocului ține în mînă un pendul mic format dintr-un fir de ață, care are la capăt o mică greutate.

La începerea jocului, copiii, pe rînd, trebuie să țină cîteva secunde pendulul deasupra paharului, fără să-i atingă marginile. Acela care reușește cîștigă 1 punct pentru echipa sa.

AMBASADORII

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr și fiecare dintre ele poartă numele unei țări. Ambele țări își trimit ambasadori. Aceștia în țara respectivă sînt supuși unor probe pe care trebuie să le treacă cu succes. Aprecierea misiunii se face după punctaj. Toți copiii vor îndeplini funcția de ambasadori.

Punctele se acordă în funcție de modul cum a salutat, cît de politicos a soluționat o problemă, cît de conștiincios și-a îndeplinit rolul etc.

SPORTIVA VA VENI

Copiii sînt așezați în linie, ținîndu-se de mîini. O fetiță stă în mijlocul careului. La comanda educatoarei de începere a jocului, copiii se deplasează în cerc și cîntă (fig. 155).

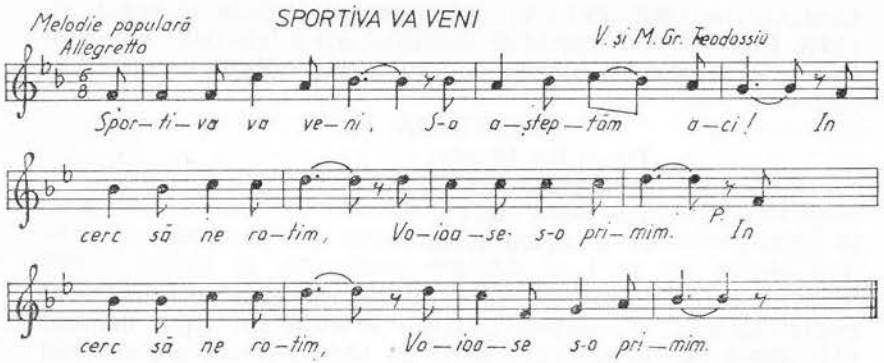


Fig. 155

Sportiva va veni
S-o așteptăm aci!
În cerc să ne rotim
Voioși ca s-o primim.
Sportiva înaintează
Și-o fată îmbrățișează!

După ultimul vers, fetița din mijloc se duce la alta din cerc, face o reverență în fața ei, o ia de mînă și o conduce în mijlocul cercului, apoi se întoarce și se așază în locul ei în cerc și jocul continuă în același fel.

FĂ CE ȚI-A ZIS VECINUL

Copiii sînt așezați în formație de cerc.

La un semnal al educatoarei, fiecare se apleacă spre urechea vecinului și-i spune ce trebuie să facă, de exemplu: să aprindă lumina, să deseneze, să se pieptene, să-și steargă nasul, să bea apă etc. (toate acțiunile cerute trebuie să fie ușor de executat).

La al doilea semnal al educatoarei, copiii se deplasează în mers pe vîrfurile picioarelor spre locul unde trebuie să îndeplinească sarcinile.

Copiii care fac zgomot, care gesticulează mult sau nu își pot stăpîni rîsul sînt eliminați și jocul continuă.

CINE A GĂSIT, TACE!

Copiii stau grupați pe scăunele și își acoperă ochii cu palmele ca să nu vadă unde ascunde educatoarea o jucărie, pe care le-a arătat-o mai înainte. La comanda educatoarei de începere a jocului, copiii pornesc în căutarea jucăriei. Acela sau aceia care o văd (poate fi văzută și de mai mulți copii în același timp), fără s-o atingă, trebuie să alerge la educatoare și s-o anunțe în șoaptă că au descoperit unde se află jucăria. Aceia care nu pot să se stăpînească și spun tare că au găsit-o sînt eliminați, apoi jocul continuă cu ceilalți copii.

GĂSEȘTE UNDE E ASCUNSĂ JUCĂRIA!

Educatoarea alege o jucărie pe care o arată copiilor, deoarece aceștia urmează s-o caute. Înainte de a o ascunde ea îi previne pe copii că va mai ascunde și altele — deci să fie atenți ca să o recunoască. Copiii se întorc cu fața la perete ca să nu vadă locul unde ascunde educatoarea jucăria.

După ce a ascuns-o, ea strigă: „Gata!". Copiii se întorc cu fața și încep să caute jucăria. Cel care o găsește o ridică pentru a fi văzută și recunoscută de toți; după aceea, copiii se așază din nou cu fața la perete, iar cel care a găsit-o nu se mai întoarce și jocul continuă în același fel.

Copiii păcăliți — care găsesc alte jucării — pretinzînd că au dat peste jucăria căutată — primesc sancțiuni ușoare și hazlii.

CE LIPSEȘTE?

Copiii, împărțiți în două echipe, egale ca număr, sînt așezați pe două bănci, față în față, la o depărtare de 2 m una de cealaltă. La mijlocul distanței dintre ele se desenează un cerc și în el se pun mai multe jucării: o păpușă, un ursuleț, un camion, 3 mingi de culori diferite, un clopoțel etc. Jucăriile trebuie să fie cunoscute de copii, deoarece ei vor fi puși să ghicească care obiecte au fost ascunse. Educatoarea alege un copil dintr-o echipă, îl așază în altă parte a sălii, și-l leagă la ochi să nu vadă. Ea alege din grămadă 3 jucării și le ascunde, apoi îl cheamă pe cel care a mijit, îl lasă să se uite atent la jucării și îi cere să spună

exact ce jucării au fost ascunse. Dacă le ghicește pe toate, primește o panglică roșie, dacă ghicește două, primește una albastră și dacă ghicește numai una — una albă ; dacă nu ghicește nu primește nimic.

Toți copiii sînt puși pe rînd să ghicească (unul de la o echipă, altul de la cealaltă). La sfîrșit se totalizează numărul panglicilor obținute de fiecare echipă, pe culori. Echipa care are cele mai multe panglici roșii (sau albastre) este declarată cîștigătoare.

UNDE-I PĂPUȘA ?

Copiii sînt dispuși în formație de cerc, așezat cu picioarele îndoite și apropiate. Se alege unul dintre copii, care trebuie să stea în picioare, cu mîinile la ochi, în afara cercului. Cei din cerc au o păpușă, pe care caută să o ascundă sub genunchi și să o treacă din mînă în mînă. La un moment dat, educatoarea cere copilului din afara cercului să arate locul unde este păpușa. Dacă a găsit-o, cei 2 copii schimbă rolurile între ei și jocul continuă ; dacă nu a ghicit, are dreptul la mai multe încercări. În cazul în care încercările sînt tot nereușite, educatoarea alege alt copil care să ghicească.

În loc de păpușă se pot folosi și alte jucării (obiecte) mici, care să fie ușor de manevrat pentru copii.

SCHIMBAREA

Pe o masă sînt așezate mai multe obiecte. Copiii le observă timp de un minut, apoi se retrag într-un colț al sălii. Educatoarea face cîteva schimbări în ordinea așezării obiectelor.

La revenirea în fața mesei, copiii trebuie să precizeze ce obiecte nu mai sînt pe același loc.

VARIANTĂ

Schimbarea obiectelor se poate face în cadrul sălii de joc, mutîndu-se chiar mobilierul de la locul lui, de exemplu : scaun, masă, tablou etc.

VARIANTĂ

În loc de obiecte se pot alege cîțiva copii, cărora să li se adauge sau să li se schimbe hainele ori să și le înlocuiască, de exemplu, ciorapii cu alții de altă culoare.

CINE S-A MIȘCAT

Copiii sînt dispuși în formație de cerc. Unul sau 2 dintre ei se retrag în altă sală. În acest timp cîțiva copii își schimbă îmbrăcămintea între ei.

La întoarcerea în sală cei 2 trebuie să precizeze ce schimbări s-au produs.

JOCUL LUI KIM

Pe o tavă se așază mai multe obiecte. Copiii le privesc un anumit timp, după care educatoarea le acoperă cu o pînză.

Copiii trebuie să spună numele tuturor obiectelor care erau pe tavă.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că la copiii mai mari se cere ca în 5 minute să scrie numele tuturor obiectelor de pe tavă (dacă sînt mai mari se poate cere și descrierea lor).

CARTONAȘELE

Pe un teren de joc se așază mai multe cartonașe, de culori diferite. Fiecărei culori i se atribuie un număr de puncte, de exemplu : alb = 5 puncte, roșu = 3 puncte, verde = 1 punct etc. Înainte de începerea jocului se spune valoarea culorilor, iar la semnalul de începere fiecare aleargă și adună cartoanele care au valoare mai mare.

Cîștigător este declarat acela care a acumulat mai multe puncte, realizate pe baza cartonașelor alese (albe, roșii).

AFIȘELE

Același joc, cu deosebirea că în loc de cartonașe se pot folosi planșe, cu diferite desene. Copiii după ce le-au văzut trebuie să descrie desenele văzute.

CULORILE

Pe un suport se montează mai multe cartonașe viu colorate. După ce copiii le privesc un timp, acestea se acoperă, iar copiii trebuie să redea culorile cartonașelor văzute.

CALEIDOSCOP

Toți copiii sînt așezați în linie și fiecare își alege o culoare. Unul dintre copii iese din sala de joc. În acest timp cei care rămîn își schimbă locurile între ei. La reîntoarcerea celui care a ieșit el trebuie să precizeze schimbările culorilor ce s-au făcut prin reașezarea copiilor.

Pentru fiecare greșeală, acesta primește cîte o pedeapsă hazlie.

RECE, CALD, FRIG...

Copiii sînt așezați în linie, cu fața la perete și fiecare își acoperă ochii cu palmele. Educatoarea ascunde o jucărie pe care, la comanda ei, copiii trebuie să o caute. Cînd se apropie de jucărie, educatoarea spune: „cald!", cînd sînt foarte aproape strigă: „frige!", iar dacă se depărtează îi previne prin cuvîntul: „rece!".

Jocul se desfășoară prin îndrumarea copiilor cu ajutorul unuia dintre aceste 3 cuvinte, pînă ce găsesc jucăria. Este declarat învingător acela care a găsit primul jucăria.

CAUTĂ LUCRUL PIERDUT!

Copiii sînt dispuși în formație de semicerc și stau pe scăunele. Unul dintre ei iese din sala de joc, pentru a nu vedea unde ascunde educatoarea împreună cu un copil un obiect. Locul unde a fost ascuns obiectul este cunoscut de toți copiii. Apoi este chemat cel de afară și începe să caute obiectul. În timp ce caută, copiii îl urmăresc cu privirea și dacă se depărtează de locul ascunzătoarei, strigă toți „apă!", iar dacă se apropie de acesta, strigă „foc!". Copilul orientat cu ajutorul unuia dintre aceste cuvinte, caută pînă ce descoperă obiectul ascuns.

CÎNTĂ TARE, CÎNTĂ ÎNCET!

Copiii sînt așezați în formație de cerc, în poziția așezat încrucișat pe covor. Se alege unul dintre copii care să mijească. Cei din cerc ascund o jucărie în sală.

Educatoarea cere apoi copilului care a mijit să găsească jucăria. Acesta caută în toată încăperea.

Cînd se apropie de jucărie toți copiii încep să cînte tare un cîntec stabilit în prealabil, dar dacă se depărtează ei cîntă același cîntec însă încet.

Jocul devine hazliu, dacă jucăria este ascunsă în buzunarul educatoarei, care se apropie sau se depărtează de copil, în timp ce acesta caută.

GĂSEȘTE GHETUȚA

Copiii sînt organizați ca în jocul precedent însă cu genunchii îndoiți și apropiați de piept, în așa fel ca pe sub ei să rămînă loc. În mijlocul cercului stă un copil cu mîinile la ochi. Pe sub genunchii copiilor se transmite o ghetuță pe care trebuie să o găsească cel din mijlocul cercului. La indicația educatoarei el urmărește atent privirea copiilor, mișcarea și mimica lor și dacă ghicește la cine este ghetuța, rolurile se schimbă între cei 2 și jocul continuă; dacă nu ghicește, este pus încă la două încercări, apoi este schimbat cu alt copil.

GHICI CINE S-A ASCUNS?

Toți copiii stau grupați cu fața la perete și cu ochii închiși. În acest timp educatoarea îl ascunde pe unul dintre ei în sală sau îl scoate afară. După aceasta, comandă adunarea în cerc. Copiii, ținîndu-se de mîini, formează cercul și, la un semn al educatoarei, încep să se învîrtească, recitînd:

Toți copiii grupei
Veseli ne jucăm!
Cercul învîrtindu-l
Noi mereu săltăm!
Unul cînd se-ascunde
Rîndu-i mai restrîns,
Caută și spune:
Cine s-a ascuns?

După ultimul vers, educatoarea numește un copil din cerc să observe și să spună: „Cine s-a ascuns?. Dacă ghicește, jocul continuă, iar acesta are dreptul să ascundă alt

copil și să întrebe: „Cine s-a ascuns?". Dacă nu ghicește, educatoarea îl pune pe altul pînă ce numele copilului ascuns este ghicit. Cel ghicit intră în cerc și astfel jocul continuă.

CINE LIPSEȘTE ?

Cîte 8 sau 10 copii formează cerculețe bine strînse în așa fel, încît printre ei să nu se poată vedea nimic. La mijloc intră un copil și se uită foarte atent la toți, apoi închide ochii și îi acoperă cu palmele. În acest timp, la semnalul educatoarei, unul dintre copii iese și se ghemuiește în afara cercului sau se ascunde după mobilă, după un pom etc. ca să nu fie văzut, apoi educatoarea întreabă: „Cine lipsește?". Copilul din mijlocul cercului deschide ochii și îi privește pe cei din cerc, pentru a vedea cine s-a ascuns.

Dacă nu ghicește, educatoarea îl cheamă pe cel ascuns să-și reia locul și jocul continuă pînă ce unul ghicește „cine lipsește"; dacă ghicește, copiii schimbă rolurile între ei.

Pentru a mări interesul copiilor este bine să alterneze ascunderea a 2 sau 3 copii din cerc, cu momente cînd nu se ascunde nimeni.

MONEDA

Copiii sînt așezați în jurul unei mese, cu palmele sprijinite pe aceasta. Pe masă se pune o monedă mare, care trece din mînă în mînă, circulînd de la unul la altul. La un moment dat educatoarea dă comanda: „Sus mîinile!", urmată imediat de comanda „Jos mîinile!" Copilul care are moneda nu va ridica mîinile, ci doar va simula mișcările, pentru a nu descoperi moneda. Copilul care ghicește la cine este moneda cîștigă 1 punct. Jocul se desfășoară într-un ritm cît mai vioi, pentru a fi mai interesant.

MAGAZINUL CU JUCĂRII

Toți copiii stau pe scăunele, iar în fața lor se află un copil care are rol de „vînzător" de jucării. „Vînzătorul" împreună cu educatoarea dau nume de jucării copiilor, de exemplu: ursuleț, cățel, iepuraș, mașină, avion, minge etc.

Alți 2 copii, „cumpărătorii", stau în partea opusă a sălii și nu trebuie să cunoască numele de jucării date copiilor.

La semnalul educatoarei de începere a jocului, „cumpărătorii" vin pe rînd la „vînzător", îl salută respectuos și spun: „Doresc să cumpăr această jucărie". Atunci „vînzătorul" ridică copilul de pe scăunel și se face că îi întoarce cheia la spate, iar acesta începe să imite prin sunete sau mișcări jucăria pe care o reprezintă. Dacă „cumpărătorul" ghicește ce jucărie i s-a oferit, o ia cu el și o duce în locul marcat dinainte; în caz contrar, jucăria rămîne în magazin. Jocul continuă astfel pînă se cumpără toate jucăriile.

La sfîrșitul jocului cei 2 „cumpărători" se așază față în față și se apucă reciproc de mîna dreaptă, iar în spatele fiecăruia se prind una cîte una de mijloc și jucăriile. Între cei 2 „cumpărători" se trage o linie. Este declarată învingătoare echipa „cumpărătorului de jucării" care reușește să tragă peste această linie echipa adversă.

GHICI CE AM ADUS ?

Copiii stau grupați, așezați pe scăunele. Educatoarea alege unul dintre copii care iese în fața grupei și simulează prin gesturi că lasă jos un sac și scoate din el diferite obiecte și tot prin gesturi de imitație arată întrebuințarea lor (de exemplu: taie lemne cu toporul, cîntă la pian, la vioară, mănîncă sau bea apă cu paharul etc.).

Copiii rețin gesturile și cînd sînt întrebați, răspund. Cîștigă acela care a recunoscut mai multe îndeletniciri.

SÎNTEM TREI MUNCITORI

Toți copiii stau grupați pe scăunele. Educatoarea alege 3 dintre ei, cu care se retrage într-un colț al sălii, și le împarte rolurile: unul este „meșterul", altul „ajutorul", iar celălalt „ucenicul". Fiecare va trebui să imite prin gesturi, însoțite de onomatopee, mișcările și zgomotele corespunzătoare muncii pe care o reprezintă.

Ei vin în fața copiilor și spun: „Sîntem 3 muncitori și meseria noastră este...". Copiii trebuie să ghicească care este „meșterul", care este „ajutorul" și care este „ucenicul". Dacă ghicesc, educatoarea alege alți 3 copii; dacă nu, aceștia își aleg o altă meserie.

PORTRETUL

Copiii stau grupaţi, aşezaţi pe scăunele, cu faţa spre educatoare. Un copil indicat de educatoare stă cu mîinile la ochi şi cu faţa la perete sau iese afară din sală. Ceilalţi aleg un copil căruia trebuie să-i facă portretul.

Copilul care a mijit se reîntoarce şi pune întrebări colegilor, care răspund prin da sau nu, iar din răspunsurile lor acesta trebuie să deducă cine a fost ales să i se facă portretul. De exemplu, are părul blond? Da. Creţ? Nu. Este foarte disciplinat? Da. Are paltonul roşu? etc.

Dacă cel care a mijit ghiceşte cei 2 inversează rolurile între ei.

GHICEŞTE CUVÎNTUL ALES !

Jocul se desfăşoară ca cel precedent, cu deosebirea că se alege un cuvînt: carte, minge, tablă, iarbă, pe care copilul care a ieşit afară din încăpere trebuie să-l ghicească. Acesta pune o serie de întrebări copiilor, iar răspunsurile lor trebuie să fie de data aceasta mai ample.

INELUL PE SFOARĂ

Copiii sînt dispuşi în formaţie de cerc, în aşezat încrucişat pe sol, cu faţa spre centru. Fiecare ţine în mînă o sfoară care este trecută printr-un inel şi legată la capete, astfel încît să formeze un cerc. În mijlocul cercului stă un copil cu rol de „ghicitor".

La începerea jocului, copilul care are inelul în mînă îl împinge spre cel din dreapta, ţinîndu-l acoperit cu palma, în aşa fel încît să nu se vadă nici inelul şi nici momentul cînd a fost transmis mai departe. Inelul poate fi reţinut în mîna unui copil, acesta simulînd numai că îl dă vecinului. În timp ce inelul trece de la unul la altul, copiii cîntă „Inelul pe sfoară" (fig. 156).

După ce au terminat ultimul vers, cel din mijlocul cercului trebuie să ghicească la cine este inelul. Dacă ghiceşte, jocul se opreşte, copiii schimbă rolurile între ei, apoi se reia.

Dacă inelul nu a fost găsit, „ghicitorul" mai are dreptul la două încercări şi dacă tot nu reuşeşte, educatoare îl înlo-

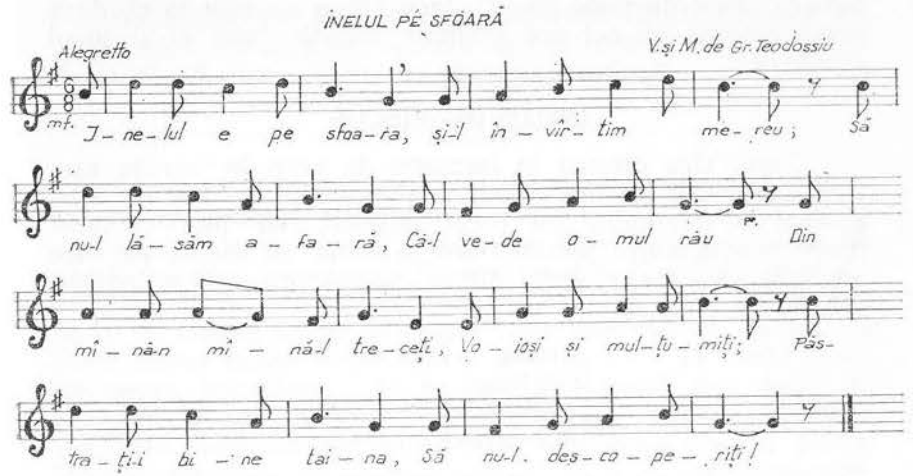


Fig. 156

cuieşte cu alt copil, după ce i-a dat o pedeapsă hazlie de exemplu: să cînte de 3 ori ca cocoşul, să sară ca vrăbiuţa etc.

NEATENTUL

Copiii sînt dispuşi în formaţie de cerc şi ţin în mînă o sfoară lungă, legată la capete. În mijlocul cercului stă un copil care aleargă în direcţia dorită, căutînd să atingă peste mîini unul din copiii din cerc. Aceştia se feresc ridicînd mîinile de pe sfoară. După ce şi-a ridicat mîinile, copilul este obligat să apuce sfoara imediat. Copilul din centru nu are voie să lovească de două ori consecutiv mîna aceluiaşi copil. Jucătorul atins înainte de a-şi ridica mîna de pe sfoară, trece în centru şi jocul continuă.

DE-A VEVERIŢA

Toţi copiii stau în jurul unei mese, cu palmele sprijinite pe aceasta şi reprezintă „veveriţele". Ei îşi transmit din mînă în mînă o alună. Educatoarea aleargă prin spatele lor şi li se adresează: „Dă-mi aluna, veveriţo!". Copilul căruia i s-a adresat aşază palmele pe masă cu faţa în sus şi răs-

punde : „Ia-o de unde nu-i !" dacă aluna nu este la el, dacă aluna este la el, cei doi schimbă rolurile între ei şi jocul continuă.

INELUŞ ÎNVÎRTECUŞ

Copiii sînt dispuşi în formaţie de cerc, în poziţia aşezat, încrucişat, fiecare avînd palmele lipite una de alta, aşezate pe genunchi. Un copil mijeşte, iar altul, stabilit drept conducătorul jocului, are în mînă un ineluş pe care încearcă să-l aşeze unuia dintre colegii săi, pronunţînd cuvintele :

„Ineluş
Învîrtecuş,
Pe ce deget
L-am pus ?"

După ultimul vers, cel care a mijit se uită atent la ceilalţi copii încercînd să observe un gest cît de mic care să-l trădeze pe acela care are inelul, apoi se îndreaptă spre el şi îi desface palmele. Dacă a ghicit, rolurile se schimbă şi conducătorul jocului dă inelul altui copil ; dacă nu, jocul continuă în aceeaşi formaţie pînă cînd se ghiceşte la cine se află inelușul.

NASTURELE ASCUNS

Copiii sînt organizaţi ca în jocul precedent. Un copil, aşezat cu faţa la perete, cu mîinile la ochi, mijeşte. Educatoarea ţine între palme un nasture şi trece pe la fiecare copil, transmiţînd unuia dintre ei, discret, nasturele. În acest timp copiii recită :

Eu ascund un nasture
Şi Mioara îl caută.
Numără, unu, doi, trei
Vino Mioară să-l iei !

(Numele din versuri se înlocuieşte cu numele aceluia care mijeşte.) Copilul care a mijit vine să caute nasturele, spunînd :

M-a trimis mama şi tata
Să ghicesc unde e piatra.
Piatra-i în mîna aceasta !

Dacă ghiceşte la cine este nasturele, copiii schimbă rolurile între ei ; dacă din 3 încercări nu ghiceşte, educatoarea numeşte alt copil „ghicitor" şi jocul continuă.

DE-A CEAPA

Copiii stau grupaţi pe scăunele, cu faţa spre educatoare, cu palmele suprapuse, sprijinite pe genunchi. Unul dintre ei mijeşte. Un alt copil ţine între palme o foaie de ceapă, cu care trece pe la fiecare copil şi îi desface palmele cu ale lui. În acest timp zice : „Una pită şi-o lipită, şi-o foaie de ceapă, să nu priceapă !", şi lasă discret unui copil între palme foaia. Copilul care a mijit vine să caute foaia de ceapă întrebînd : „Ai tu pită şi-o lipită şi-o foaie de ceapă ?". După o examinare mai atentă a comportamentului fiecăruia, deschide palmele pentru a verifica dacă a ghicit. Dacă a ghicit cei 2 schimbă rolurile între ei, dacă nu, educatoarea numeşte alt copil ghicitor.

VARIANTĂ

Jocul se desfăşoară ca cele precedente, numai că în loc de ceapă ţine între palme o pietricică şi recită următoarele versuri :

„Aici pun, aici las,
Aici n-am gînd de rămas !
Ţine bine că-i la tine.
Ia-o dacă ai de unde — vino !"

În timp ce copilul care are pietricica trece prin faţa celorlalţi şi mimează lăsarea pietricelei între palmele unuia, în final o lasă unuia, recitînd versurile recitate anterior. Cel care a mijit la cuvîntul : „Vino !", se întoarce la copii şi cercetează atent să observe care din ei ar putea avea pietricica şi numeşte un copil care i se pare că deţine pietricica şi jocul se desfăşoară în continuare la fel.

DE-A PAIUL

Copiii se aşază pe sol în cerc, cu palmele suprapuse, sprijinite pe genunchi. Unul dintre ei, „Făt Frumos", vine cu un pai în mînă şi mişcîndu-se încet la un moment dat îl

așază între palmele unui copil. El însă trebuie să aibă grijă să treacă pe la toți, prefăcîndu-se că îl lasă la mai mulți copii.

Un alt copil, „Zmeul", stabilit de la începutul jocului, trebuie să ghicească la cine este paiul după expresia figurii sau mișcarea mîinilor. El stă în mijlocul cercului și pe cei care îi ghicește, îi așază lîngă el. Cei neghiciți rămîn și se plasează în altă parte fiind ai lui „Făt Frumos". După ce se repetă ascunderea paiului de mai multe ori, începe lupta.

Se ia un băț tare, de corn sau alt lemn și cei ai lui „Făt Frumos" apucă cu ambele mîini de un capăt, iar cei ai „Zmeului" de celălalt capăt al bățului și încep să tragă în sens contrar, căutînd să nu scape bățul din mînă. Cei cărora le scapă n-au voie să-l mai reapuce. În final, grupul sau copilul care rămîne cu bățul în mînă este declarat învingător. În locul bățului se poate folosi o frînghie. Dacă una dintre echipe este cu mult mai mică conducătorul jocului poate intra în echipa respectivă să participe la joc.

PERIA

Copiii formează un cerc, stînd apropiați umăr la umăr, cu mîinile la spate. În mijlocul cercului stă un copil „ghicitorul". Conducătorul jocului aleargă în jurul cercului și lasă în mîinile unui copil o perie. Acesta o trece vecinului ș.a.m.d. Trecerea se face cît mai discret, deoarece copilul din mijloc trebuie să ghicească la cine este peria. Dacă ghicește, cei doi schimbă rolurile între ei.

SĂPUNUL

Același joc, cu deosebirea că se transmite un săpun ud.

Tușcă (denumirea jocului în Moldova)
Mișcă (denumirea jocului în Muntenia)

Copiii sînt dispuși în formație de cerc, umăr la umăr, în poziția așezat cu genunchii la piept, mîinile încrucișate sub genunchi. Unul dintre jucători, care se află în mijlocul cercului, urmărește atent mișcările colegilor. Aceștia trec pe sub picioare, din mînă în mînă, o „țușcă" („mișcă"), o batistă mică cu un nod la un capăt. Cel din mijlocul cercului

urmărește să vadă la cine este „țușca" cu care poate fi lovit, ceea ce înseamnă marcarea unui punct pentru copiii din cerc.

În timpul trecerii „țuștii" pe sub picioare, copiii pronunță onomatopeea: „țiș, țiș,...". Copilul prins cu „țușca" de cel din mijlocul cercului (care-i pronunță numele) trece în mijloc, iar cel din mijloc în locul lui și jocul continuă pînă ce copiii din cerc au obținut 20—25 de puncte.

În Muntenia, în timpul transmiterii „mîștei" copiii recită:

Mișca ici
Mișcă colea
Mișcă-n deal la București
Cînd om da să te oprești.

În rest jocul nu are nici o deosebire față de varianta din Moldova.

OALA SPARTĂ

Pe terenul de joc se plasează o cutie din tablă (de conserve), care reprezintă „oala de lut", iar la o distanță de cîțiva pași de aceasta se trasează o linie de plecare, înapoia căreia stau jucătorii. Apoi se stabilește ordinea în care jucătorii legați la ochi vor trece să spargă oala cu ajutorul unui băț mai mare.

Înainte de a lovi oala, fiecare este legat mai întîi la ochi, apoi învîrtit și purtat de conducătorul jocului în diferite direcții, după care este lăsat să se orienteze singur să găsească oala și să o spargă. El nu are voie să miște bățul lateral, ci numai în jos și în sus. Dacă din 3 lovituri nu a atins cutia, este înlocuit cu următorul ș.a.m.d., pînă ce toți jucătorii au trecut să-și încerce iscusința.

ȚINE MINTE

Un jucător, legat la ochi, ține în pumni mai multe pietricele. Alt jucător îl ține pe acesta de mînă și îl poartă în diferite direcții ale terenului. Amîndoi se opresc, primul așază pietricele jos, iar partenerul lui continuă plimbarea, ținîndu-l de mînă. La oprire îi dezleagă fularul de la ochi și

îl întreabă direcția unde a lăsat pietricelele. Dacă ghicește cei doi sînt schimbați cu alți jucători; dacă nu, mai au dreptul la o încercare.

CUM SE CHEAMĂ FLOAREA ?

Copiii formează două cercuri. Educatoarea alege 2 copii pe care îi leagă la ochi cu batiste și îi așază în mijlocul cercului. Într-un anumit loc sînt plasate diferite flori (sau plante), fără să fie văzute de copii. Cei din cerc încep să cînte cîntecul de mai jos și cînd ajung la versul: „Spune cum se cheamă floarea?", educatoarea ia una din florile pregătite dinainte și o dă celor doi s-o miroasă și să-i spună numele (fig. 157).

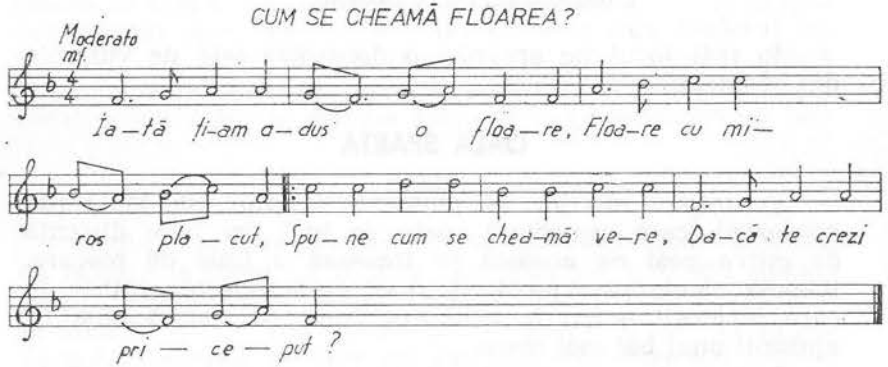


Fig. 157

Dacă ghicesc, copiii din cerc cîntă: „Bravo, bravo a-i ghicit!"; dacă nu, ei cîntă: „Rău ne pare n-ați ghicit!".

La sfîrșit este declarată cîștigătoare echipa care a ghicit numele celor mai multe flori.

UNDE-I CĂCIULIȚA ?

Copiii sînt dispuși în formație de cerc, așezat încrucișat. Educatoarea dă fiecăruia cîte un nume care să indice real sau fantezist unde se poate afla căciula.

Cel care începe jocul spune: „Nu știu unde mi-am pus căciulița, cred că e în ghiozdan!". Copilul care a primit numele de „ghiozdan" trebuie să răspundă imediat: „Nu-i

în ghiozdan, e în cuier!". „Cuierul" (copilul care are acest nume) răspunde: „Nu-i în cuier, e afară în pom" ș.a.m.d., pînă ce se pronunță toate numele date copiilor.

Acela care este numit și nu răspunde imediat, primește o sancțiune hazlie.

SĂ NE FACEM BAGAJELE

Copiii sînt organizați ca la jocul precedent. Un copil stabilit de educatoare începe jocul spunînd: Plec în călătorie, îmi fac bagajele și am pus batiste. Copilul de lîngă el repetă ultimul cuvînt și mai adaugă unul, de exemplu, batiste și bluze; următorul continuă, repetînd primele obiecte: batiste, bluze și pantofi ș.a.m.d., adăugînd pe rînd alte obiecte necesare în călătorie. Dacă un copil nu repetă toate cuvintele și nu amintește numele altui obiect necesar în călătorie, iese din joc. Cîștigă acela care a reprodus cel mai bine numele lucrurilor din valiză și a completat corect denumirea unui obiect util în călătorie.

SĂ PREGĂTIM UNELTELE !

Copiii îndeplinesc rolul de „muncitori" și își pregătesc uneltele și materialele necesare. „Tîmplarul" are nevoie de ferăstrău, teslă, rindea, scîndură, cuie, clei etc., pe care le amintește atunci cînd este întrebat: „Vecinul meu ce este?". El răspunde: „Sînt tîmplar și am nevoie de ferăstrău". Următorul copil adaugă „ferăstrău și teslă" și jocul continuă ca cel precedent.

SĂ VIZITĂM O TIPOGRAFIE

Jocul se desfășoară ca cel anterior. Atunci cînd un copil este întrebat: „Vecinul tău unde lucrează?". Copilul răspunde: „Vecinul meu este „tipograf" și are nevoie de hîrtie!". Următorul adaugă: „Vecinul lui este zețar și îi trebuie linotip!" ș.a.m.d.; este numit apoi paginatorul, legătorul, redactorul și la sfîrșit se întreabă titluri de povești și nume de autori.

JOCUL CULORILOR

Copiii sînt dispuși în formație de semicerc, în poziția așezat încrucișat pe covor. Educatoarea le dă la toți copiii

nume de culori, de exemplu : alb, negru, roşu, violet, albastru, portocaliu etc.

La începerea jocului ea spune : „Vecinul, meu este violet!". Acesta trebuie să răspundă imediat : „Nu sînt eu". Vecinul dumneavoastră este „roşu". Acesta procedează la fel ca cel dinainte şi jocul continuă pînă sînt amintite toate culorile care au fost date. În timpul jocului nu este voie să se repete numele unei culori. Acela care nu este atent şi răspunde cu întîrziere sau repetă numele unei culori iese din joc.

VARIANTĂ

Acelaşi joc, însă pe parcursul jocului se poate repeta numele culorii dorite.

VARIANTĂ

Jocul este asemănător, însă cînd răspund la întrebarea educatoarei, copiii trebuie să se ridice în picioare.

AŞ MÎNCA PORTOCALE

Colectivul este organizat ca la „jocul culorilor", însă copiii reprezintă „portocalele". Educatoarea dă fiecăruia un număr de ordine. La începerea jocului spune : „Aş mînca 3 portocale". Cel care are nr. 3 trebuie să răspundă : „De ce 3 şi nu 7?", „de ce 7 şi nu 5?" ş.a.m.d., pînă ce sînt strigate toate numerele. Nu este voie să se spună de două ori acelaşi număr. Copilul neatent sau care răspunde cu întîrziere este eliminat din joc.

CU CE LUCRĂM ?

Copiii sînt organizaţi ca la jocul precedent. Educatoarea dă fiecăruia nume de unelte, de exemplu : daltă, ciocan, strung, cuie, greblă, lopată, ac, aţă etc.

La începerea jocului, educatoarea spune : „Aş lucra cu o daltă". Acesta răspunde imediat : „De ce cu o daltă şi nu cu un ciocan?" „Ciocanul" răspunde : „De ce cu un ciocan şi nu cu acul?" ş.a.m.d. Jocul continuă pînă sînt amintite toate uneltele.

Copilul care nu este atent şi răspunde cu întîrziere sau repetă numele unei unelte iese din joc.

RĂSPUNDE REPEDE !

Copiii stau în formaţie de semicerc pe scăunele. În faţa lor se află educatoarea, care dă fiecărui copil nume de obiecte sau de îmbrăcăminte.

Jocul începe cu o scurtă referire la numele unui obiect dat unui copil, care, auzind rostindu-se numele obiectului pe care îl poartă, este obligat să răspundă imediat, spunînd numele altui obiect primit de alt copil, de exemplu : „Nu ştiu unde mi-am pus funda, cred că e legată de şorţ". Copilul care a primit numele de şorţ răspunde imediat : „Nu-i la şorţ, cred că este în dulap". Copilul care a primit numele de „dulap" răspunde şi el : „Nu este în dulap, cred că este pe cap" ş.a.m.d.

Copilul care întîrzie să răspundă iese din joc.

PĂMÎNT, AER, APĂ

Copiii stau în formaţie de cerc în poziţia aşezat cu genunchii îndoiţi şi apropiaţi sau pe scăunele. Conducătorul jocului face ghem o batistă şi o aruncă pe genunchii unui copil, pronunţînd unul din cuvintele : pămînt, aer sau apă.

Acela căruia i-a aruncat batista trebuie imediat să numească un animal care trăieşte în acel mediu. Cine greşeşte primeşte o pedeapsă hazlie sau se ia un obiect care îi aparţine şi i se înapoiază după terminarea jocului. Acela care răspunde corect devine conducătorul jocului şi aruncă batista.

SCULPTORUL

Un copil, „sculptorul", alege dintre toţi ceilalţi care stau aşezaţi în jurul lui 3—4 copii, pe care îi modelează" statui", de exemplu, sculptorul îl aşază pe unul ca pe un pictor în faţa unui şevalet care mimează că priveşte cu atenţie un tablou ; pe altul ca pe un tîmplar, cu rindeaua în mînă ; ca pe un alergător de curse sau cîntînd la vioară etc., apoi sculptorul le comandă să-şi desfăşoare fiecare activitatea pentru că el pleacă la o expoziţie, îndepărtîndu-se de copii. După plecarea acestuia, statuile încep să alerge şi să sară

împreună cu restul copiilor, în timp ce strigă: „A plecat, a plecat!" Sculptorul revine în alergare și sancționează pe rînd statuile care nu și-au reluat în cel mai scurt timp rolul primit.

SCULPTORII ȘI STATUILE

Copiii sînt organizați pe perechi, ținîndu-se de mîini. Cel din dreapta este „statuie", iar cel din stînga „sculptor".

La semnalul de începere a jocului, copiii aleargă cu pași mărunți pînă ce aud comanda educatoarei: „Statui!". Copiii se opresc brusc, își dau drumul la mîini, cel din dreapta ia poziția unei statui, cît mai artistic (educatoarea poate sugera inițial cîteva) și rămîne nemișcat, în timp ce sculptorul își admiră statuia. În acest timp, educatoarea apreciază statuia cea mai bine realizată. Jocul continuă cu schimbarea rolurilor între „statuie" și „sculptor".

În desfășurarea jocului, educatoarea urmărește executarea promptă a comenzilor date și modul cum sînt realizate, evidențiind copiii care reușesc să interpreteze cel mai bine rolurile.

BUFNIȚA

În sală (sau pe terenul de joc) se desenează într-un colț un cerc care reprezintă „cuibul bufniței" (în cazul în care numărul copiilor este mai mare se pot desena mai multe cuiburi de bufniță). În „cuib" stă „bufnița". Copiii sînt răspîndiți pe tot terenul de joc, așteptînd semnalul de începere.

Cînd educatoarea spune: „Zi!", copiii încep să alerge prin sală (pe terenul de joc) în toate direcțiile, imitînd cu brațele zborul păsărilor, fluturilor sau mersul diverselor animale mici (șopîrle, broscuțe, șoricei, iepurași etc.).

În timpul jocului, educatoarea spune la un moment dat: „Noapte!". La auzul acestui cuvînt, toți copiii se opresc în loc și stau nemișcați, indiferent de poziția pe care o au în acel moment, iar „bufnița" (sau „bufnițele") iese din „cuib" și zboară spre copii, observîndu-i pe cei care se mișcă. Copilul care s-a mișcat este luat de „bufniță" și dus în „cuibul" ei. Educatoarea alternează rostirea cuvintelor: „Zi!" și „Noapte"!, pînă ce sînt scoși din joc un număr mare de copii. Intervalul dintre pronunțarea cuvintelor „Zi!" și

„Noapte!" nu trebuie să fie mai mare de 20 de secunde. Ori de cîte ori educatoarea spune: „Zi!" „bufnița" se retrage în cuibul ei și copiii reîncep deplasarea.

COCOSTÎRCII

Copiii sînt răspîndiți pe terenul de joc și aleargă cu brațele lateral. La comanda dată: „Cocostîrci!", ei se opresc într-un picior. Jocul se repetă de mai multe ori.

UMBRA

Copiii sînt împărțiți în două echipe, așezate pe două linii, față în față, cu distanță mare între coechipieri.

O echipă formează „umbrele", cealaltă „oamenii". „Oamenii" se deplasează lateral, cu pași mici și repezi la stînga și la dreapta. La un semnal, ei încep să-și legene trunchiul lateral, cu mîinile sprijinite pe genunchii îndoiți. „Umbrele" încearcă să imite mișcările oamenilor. La al doilea semnal, jocul se oprește. Se controlează distanța prin întinderea brațelor înainte („umbra" trebuie să atingă umărul „omului") pentru a vedea dacă „umbra" s-a ținut după om, apoi se inversează rolurile.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că copiii aleargă liber în sală și „umbra" urmărește „omul" peste tot.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că „umbrele" trebuie să fie tot timpul în fața „omului".

MAIMUȚA (VARIANTĂ)

Același joc ca „Umbra", cu deosebirea că conducătorul bate din palme în ritmuri variate, face rotări mici și mari de brațe, sărituri ca mingea, se ghemuiește și revine în picioare printr-o săritură, iar copiii îi imită întocmai mișcările.

FEREȘTE BALOANELE

Copiii sînt așezați pe perechi, față în față, răspîndiți pe tot terenul de joc și au cîte unul sau două baloane la spate, la înălțimea șoldurilor.

Fiecare încearcă să spargă balonul celuilalt apărîndu-și în același timp balonul propriu.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că în timpul jocului copiii se pot deplasa prin sărituri pe un picior, avînd voie să schimbe piciorul cînd obosesc.

CURSA PĂSĂRELELOR

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe două linii, înapoia unor linii de plecare. La 3—4 m de la acestea, în dreptul fiecărui jucător, se desenează cîte un cerc cu diametrul de 30 cm, care reprezintă „coliviile". La comanda de începere a jocului, copiii (de pe linia de plecare prin agitarea unui evantai) încearcă să deplaseze prin curentul de aer cîte o păsărică decupată din foiță de hîrtie, pe sol, pînă la „cuib".

Cîștigă acela care reușește să aducă primul păsărica la „cuib".

JOCUL FLUTURILOR

Fiecare copil își decupează din foiță colorată cîte un fluturaș, căruia îi îndoaie aripile. Ei țin în mînă un evantai confecționat din carton.

La comanda dată, copiii aruncă fluturii în aer și-i urmăresc cu evantaiul pentru a-i menține în aer cît mai mult timp.

Acela căruia îi cade fluturele pe sol iese din joc, iar copilul care își menține fluturele în aer cel mai mult este declarat învingător.

PĂSĂRICĂ TRECĂTOARE

Fetițele sînt așezate în formație de cerc, cu fața spre interior, ținîndu-se de mîini. O fetiță are rol de „păsărică" și are un plic.

La comanda de începere a jocului, ele se deplasează spre dreapta recitînd :

„Iat-o păsărică vine
Și-o scrisoare ține-n cioc ;
De la mama mea ea vine
Și s-așază aici pe loc."

Fetița care are rol de „păsărică" spune :

„Cu plăcere copiliță
Eu ți-aș spune dacă aș ști !"

„Păsărica" se oprește în fața unei fetițe și-i dă plicul. Aceasta îl desface, citește scrisoarea, apoi îi dă păsăricii plicul înapoi care simbolizează scrisoarea ei către mamă, timp în care fetițele recită versurile :

„Zboară, zboară păsărică
Înapoi la mama mea.
Și-i spune să mă aștepte
Că-n curînd mă duc la ea !"

După ultimul vers „păsărica" ia loc în cerc și se alege altă fetiță care să îndeplinească rolul de „păsărică" și jocul continuă atît cît consideră educatoarea.

CORABIA CU PÎNZE

Copiii sînt dispuși în formație de cerc și reprezintă „țărmul", în afară de 9 — dintre care 8 alcătuiesc „corabia" și 1 este „corăbierul" (căpitanul), plasați în interiorul cercului.

Cei 8 stau astfel : 3 de o parte și 3 de cealaltă parte, 1 în față, 1 în spate în poziția așezat încrucișat. „Căpitanul" stă în mijlocul „corăbiei", pe aceeași linie cu mijlocașii, în aceeași poziție.

La semnalul de începere a jocului, copiii încep să cînte (fig. 158) :

Corabia plutește
Pe apă liniștit...
Apoi ea se oprește
În portul mult dorit.

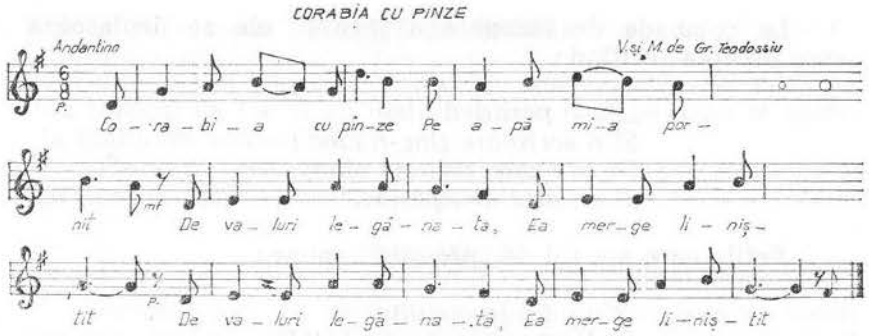


Fig. 158

În acest timp, „corabia" condusă de „corăbier" se pune în mișcare. Cei 8 copii imită legănarea corăbiei pe valuri, din poziția menționată cu brațele înainte-sus, îndoind trunchiul la dreapta și la stînga cu arcuiri, în ritmul melodiei. „Corăbierul", din așezat cu brațele întinse înainte, apleacă trunchiul în față, ducînd brațele pînă la vîrfurile picioarelor, apoi revine în poziția inițială, în ritmul muzicii.

După ultimul vers „corăbierul" părăsește „corabia" care a atins țărmul (cercul), iar copiii aleargă în toate direcțiile și cu aceasta jocul ia sfîrșit.

COROANA E ROTUNDĂ

Copiii sînt așezați în formație de cerc, ținîndu-se de mîini, cu fața spre centru. În mijloc se află un copil, care are o coroană pe cap.

La comanda educatoarei de începere a jocului, copiii se deplasează în cerc cîntînd (fig. 159) :

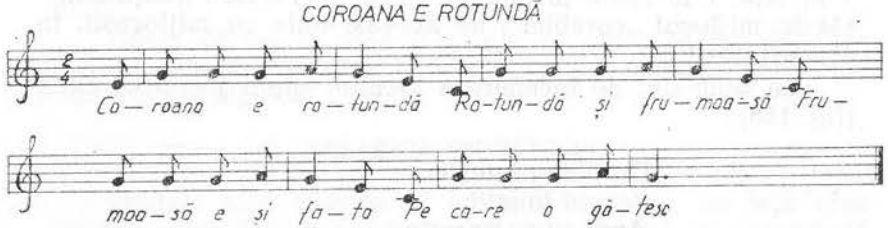


Fig. 159

Coroana e rotundă
Rotundă și frumoasă.
Frumoasă e și fata
Pe care o gătesc !
(Frumos e și băiatul
Pe care îl gătesc !)

(Ultimele două versuri se pot modifica după caz, dacă în joc este o fetiță sau un băiat.)

La sfîrșitul cîntecului, cel din mijloc se duce în fața unui copil din cerc, face o reverență, în semn de salut îi pune coroana pe cap și-l conduce în centrul cercului, apoi îi ocupă locul și jocul continuă.

Același joc se poate desfășura după cîntecul :

Am o coroniță
Mică și drăguță,
Cu ea o (îl) gătesc
Pe fata (băiatul) ce-o (ce-l) iubesc.

COTILION

Cotilionul este un joc de societate, care se desfășoară sub formă de dans, la care pot să ia parte un număr mare de copii. Conducătorul jocului, însărcinat cu conducerea „cotilionului", anunță începerea jocului, după ce fiecare băiat și-a ales o fetiță ca pereche. Perechile sînt așezate pe șiruri, una după alta, deplasîndu-se sub formă de plimbare.

Conducătorul jocului comandă la un moment dat : „Rond mare !", după care perechile își dau drumul la mîini și formează un cerc cît se poate de mare, apoi se așază cu toții pe scăunele, de unde sînt invitați perechi sau grupuri de copii la diferite jocuri, cum sînt :

BĂIATUL PĂCĂLIT

Băiatul conducător de joc se prezintă în fața unei fetițe cu 2 băieți. Ea alege unul cu care dansează vals, iar cel refuzat îndeplinește diferite sancțiuni hazlii (după ce perechea a dansat), de exemplu, să stea într-un picior, să bată din palme sărind pe ambele picioare, să se rostogolească etc.

BĂNUȚUL

Fetița face noduri la colțurile batistei ei, iar băiatul conducător îi prezintă acesteia 4 băieți, care își aleg cîte unul din colțurile batistei. Acela care a ales colțul cu nodul în care se găsește un bănuț dansează cu fetița, iar cei refuzați trec la locurile lor.

PRINDE BATISTA

Din grup iese o fetiță și trece în mijlocul cercului, își aruncă batista în sus pentru a fi prinsă de unul din băieții care aleargă să prindă batista. Cine reușește să o prindă dansează cu fetița respectivă.

FLORILE

Băiețelul conducător de joc alege două fetițe cărora le dă nume de flori (pe care acestea trebuie să le reprezinte). Ele se duc în fața unui băiețel și îl roagă să aleagă una din „flori". „Floarea" aleasă dansează cu băiețelul.

CERCURILE

Băiețelul, conducător de joc, împreună cu două fetițe formează un cerculeț! O fetiță, conducătoare, împreună cu alți 2 băieți formează al doilea cerc.

Băiețelul conducător și fetița conducătoare, după ce au executat pe linia cercului mai mulți pași de vals, trec pe sub brațele copiilor din cercul lor și dansează împreună.

CINE URMEAZĂ ?

Toți băieții se așază pe o linie, iar în fața lor tot pe o linie se așază fetițele.

Prima pereche dansează între aceste linii pînă ce ajung la extremitatea opusă, apoi pornește perechea a doua ș.a.m.d.

Jocul se încheie cu un vals, dansat de toți copiii.

ROTIȚELE CEASULUI

Fetițele formează un cerc și se țin de mîini. Băieții formează al doilea cerc în exterior. Fetițele execută pași de vals spre stînga, iar băieții spre dreapta, apoi schimbă direcția de deplasare.

LANȚUL

Fetițele așezate pe o linie se țin de mîini și ridică brațele, lăsînd băieții să treacă pe sub brațele lor. După ce trec se opresc în dreptul cîte unei fetițe cu care formează perechea și dansează cu toți.

MINGEA

O fetiță conducătoare de joc aruncă o minge deasupra unui grup de băieți așezați înaintea ei. Băiatul care prinde mingea dansează cu fetița respectivă.

LOTERIA

Fetița conducătoare de joc are într-un coșuleț bilete cu diferite numere. Ei le împart la întîmplare la fetițe și băieți.

Cînd conducătoarea sună din clopoțel, fiecare copil ridică numărul în sus. Numerele care coincid formează perechi, ajungînd în final să danseze toți.

BALOANELE

Cîteva fetițe primesc cîte un balon. Băieții fac în jurul lor un cerc. Acestea aruncă balonul foarte sus. Băieții care prind baloanele dansează cu fetițele care le-au aruncat.

VARIANTĂ

În locul baloanelor, fetițele pot arunca o floare sau o jucărie.

POMUL DE IARNĂ

Perechea conducătoare de joc împarte copiilor numere corespunzătoare cu obiectele din pomul de iarnă (un băiat și o fetiță cu același număr).

Fiecare își caută numărul, ia jucăria din pom și își caută perechea printre fetițe. Jocul se termină cînd toți copiii dansează pe perechi.

MĂTURA FERMECATĂ

Copiii organizați pe perechi dansează pe tot terenul de joc pe muzică de vals. În mijlocul terenului stă un băiețel fără pereche, cu o mătură. La comanda educatoarei, partenerele își schimbă perechea, iar băiețelul cu mătura își caută și el o pereche pentru a dansa cu ea.

Cel care a rămas fără fetiță, ia mătura, se duce la mijlocul terenului și se mișcă în ritm de vals, avînd ca parteneră mătura, dar urmărește cu atenție noua comandă pentru a intra în posesia unei partenere.

BUCHEȚELELE

Fetele primesc cîte un buchețel de flori de culori diferite. Conducătorul jocului adună buchețelele și le împarte băieților care stau cu spatele la fetițe. Cînd băieții se întorc cu fața la ele, fiecare fetiță se duce în fața băiatului care ține buchețelul ei și devine perechea acestuia. La comanda dată, toate perechile încep să danseze o horă sau alt dans anunțat.

OGLINDA

În mijlocul cercului format de copii, pe un scăunel, stă o fetiță care ține în mînă o oglindă. Pe la spate, în vîrful picioarelor, vin băieții să se uite în oglindă. Cînd se uită acela pe care fetița dorește să-l aibă pereche, se ridică de pe scaun și începe un dans în ritmul imprimat de copii prin diferite mijloace (bătaia palmelor, fredonarea unei melodii).

OROLOGIUL

Pe o măsuță este așezat un clopoțel. Conducătorul jocului împarte 12 numere la băieți și tot atîtea la fetițe, apoi sună din clopoțel. De cîte ori sună acesta el indică o oră. Copiii care poartă acest număr ies în mijlocul cercului și dansează.

UMBRELA

Conducătorul jocului dă unei fetițe o umbrelă și o prezintă în fața a 2 băieți. Aceasta deschide umbrela și o dă

unui băiețel, iar cu celălalt trebuie să danseze. Cel cu umbrela trebuie să o țină deschisă deasupra perechii care dansează vals.

DRAPELELE

Perechea conducătoare a jocului are drapelele mai multor națiuni, în dublu exemplar, pe care le împarte fetițelor și băieților. Copiii care au drapelele de culori și naționalități asemănătoare formează perechi și dansează.

CAPITALELE JUDEȚELOR

Conducătorul jocului dă fetițelor nume de capitale de județ, iar băieților nume de județe.

Cînd se dă comanda de începere a dansului, fiecare băiat trebuie să găsească fetița cu numele orașului capitală de județ.

ȘAPCA ȘI BASCA

Băiatul conducător de joc împreună cu ceilalți copii formează un cerc cu fața în afară.

În mijlocul cercului stă o fetiță, care ține în mînă o șapcă și un basc.

Ea așază pe capul unei fetițe bascul și pe capul unui băiat șapca, iar perechea respectivă trebuie să danseze în mijlocul cercului.

CONDURII CENUȘĂRESELOR

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, una de fetițe și alta de băieți. Fetițele stau pe scăunele. Conducătorul jocului primește de la fiecare fetiță cîte un pantof, pe care îl pune într-un coș.

Se duce în fața băieților, care stau pe scăunele în partea opusă a sălii, și fiecare își alege un condur.

După ce au luat toți se duc în fața fetițelor și caută perechea condurului, o încalță pe fetiță și apoi dansează cu ea.

BALONAȘUL

Copiii sînt așezați în formație de cerc, ținîndu-se de mîini. La comanda educatoarei de începere a jocului, ei fac cîțiva pași înapoi și măresc cît pot de mult cercul. În timp ce pășesc înapoi, copiii spun :

Balonașul crește mare.
Frumos și colorat !
Rămîi balon, așa rotund
Să nu te spargi, că e păcat !

La terminarea versurilor, cercul trebuie să fie atît de întins, încît să pară că „plesnește". Educatoarea atinge lanțul de brațe al copiilor, iar ei le lasă în jos și se opresc. Educatoarea spune pe un ton glumeț :

Balonul a plesnit
Tot aerul a ieșit !

Copiii aleargă spre centrul cercului, imitînd zgomotul pe care îl face dezumflarea balonului.

FLUTURAȘUL

Copiii sînt răspîndiți pe terenul de joc și fiecare primește cîte un fluturaș, confecționat din foiță (fluturașii sînt de culori diferite).

La comanda educatoarei : „Fluturașul zburător", copiii aruncă fluturașii în sus și suflă sub ei, încercînd să-i mențină cît mai mult în aer. Copilul care reușește să țină cel mai mult fluturașul în zbor este declarat cîștigător.

NU LĂSAȚI FULGII SĂ CADĂ

Copiii sînt împărțiți în grupuri mici și fiecare formație primește cîțiva fulgi pe care să-i țină în aer suflînd în ei. Grupa ai cărei fulgi au stat cel mai mult în aer este declarată cîștigătoare.

CINE A UMFLAT MAI REPEDE BALONUL ?

Fiecare copil primește cîte un balon. La comanda dată, ei încep să-l umfle. Acela care a terminat primul umflarea balonului este declarat cîștigător.

STINGEM LUMÎNAREA

Copiii sînt împărțiți pe grupe, formînd mai multe cercuri mici. În mijlocul cerculeților se pune cîte un sfeșnic, în care arde o lumînare. La comanda dată, toți copiii suflă să stingă lumînarea. Cercul a cărui lumînare este stinsă prima este declarat cîștigător.

CUBUȘORUL

Fiecare copil primește un bețișor, pe care îl ține de amîndouă capetele. Acest bețișor este trecut printr-un cub mic din carton subțire, confecționat de ei.

La comanda dată, copiii inspiră adînc pe nas, apoi expiră pe gură, suflînd cu putere în cub pentru a-l face să se învîrtească.

DĂRÎMAREA TURNULUI

Din cubușoare mici din carton copiii construiesc un turn, apoi din poziția pe genunchi cu sprijin pe brațe suflă tare, încercînd să dărîme turnul.

MORIȘCA

Fiecare copil primește cîte o morișcă confecționată dintr-un carton subțire. La comanda dată, copiii suflă în morișcă cu putere, făcînd-o să se învîrtească.

BALOANE DE SĂPUN

Într-un vas se pune apă și săpun și se face spumă.

Toți copiii primesc cîte un pai. La comandă, fiecare înmoaie paiul în vasul cu apă săpunită, inspiră adînc, apoi suflă ușor în pai, încercînd să facă baloane cît mai mari sau cît mai multe.

AI VĂZUT LUPUL ?

Copiii stau cîte doi, față în față. Unul din fiecare pereche întreabă, iar celălalt răspunde după cum urmează :

— Ai fost în pădure ?
— Am fost.

— Ai văzut lupul ?
— L-am văzut.
— Ţi-a fost frică de el ?
— Nu mi-a fost.

După acest ultim răspuns, cel care a întrebat îi suflă celuilalt peste pleoape. Dacă acesta nu clipeşte, cîştigă 1 punct, apoi schimbă rolurile între ei şi jocul continuă. În cazul în care clipeşte, jocul se reia. Fiecare pereche are dreptul la 3 încercări. Este cîştigător acela care a dovedit mai multă rezistenţă şi a clipit de mai puţine ori sau nu a clipit.

MĂNÎNCI ?

Acest joc se desfăşoară în sala de clasă, cu un grup nu prea numeros de copii. Se alege un conducător al jocului, care ia o carte (un manual de zoologie) şi o deschide la întîmplare, unde se află o planşă oarecare. Apoi întreabă pe unul din copii :

— Mănînci ?

Dacă i se răspunde „Mănînc", conducătorul jocului îi arată cartea care s-a deschis, să zicem, la planşa cu reptile.

Este întrebat apoi vecinul, în timp ce alege altă planşă :

— Tu ce zici, mănînci ?

— Nu ! răspunde acesta. Şi cartea este deschisă la... iepure.

Conducătorul jocului se schimbă după ce toţi copiii au fost întrebaţi. Acesta este un joc care îi distrează mult pe copii.

CASTELELE

Colectivul este împărţit în mai multe echipe, egale ca număr. La comanda dată, copiii încep să construiască un castel din nisip, pentru care toţi trebuie să care nisip, apă, scoici, plante, beţe etc.

Echipa care termină de construit castelul cel mai mare, mai frumos şi mai repede este cîştigătoare.

VARIANTĂ

Echipele sînt aliniate pe şiruri şi fiecare component vine pe rînd şi construieşte o parte din castel.

Echipa care a terminat prima construirea castelului este declarată cîştigătoare.

SCAUNUL FERMECAT

Copiii sînt dispuşi în formaţie de cerc, pe perechi, unul în spatele celuilalt, cît se poate de aproape unul de celălalt, apoi se aşază fiecare pe genunchii celui din spate.

Datorită formaţiei, acest scaun poate merge înainte sau înapoi, învîrtindu-se mereu. În acest scop toţi vor ridica deodată piciorul drept, apoi cel stîng.

Dacă unul din scaune nu este bine făcut, cercul se strică şi jocul se reia mai atent pentru a realiza un scaun cît mai solid.

VARIANTĂ

Acelaşi joc, cu deosebirea că copiii se aliniază pe mai multe şiruri, pe scăunele, şi formaţia se deplasează numai înainte.

DE-A BÎZA, DE-A FOCUL

Un copil, stabilit prin tragere la sorţi, încrucişează mîinile în faţă şi scoate palmele pe sub axile, orientîndu-le în afară. Ceilalţi copii stau în spatele lui şi îl lovesc pe rînd, cîte unul, cu palma pe palme. După fiecare lovire, cel lovit încearcă să ghicească cine a dat, uitîndu-se repede la cei din spate. În acest timp copiii trebuie să ridice degetul arătător în sus şi să spună : bzzz, bzzz (tare şi des).

Cel lovit urmăreşte atent expresia figurii şi mişcarea fiecăruia pentru a ghici cine a lovit.

Dacă ghiceşte, cei doi schimbă locurile ; dacă nu, jocul continuă în aceeaşi formaţie.

FRIPTA

Copiii sînt aşezaţi în jurul unei mese sau bănci, cîte doi, faţă în faţă, unul ţine palma dedesubt, celălalt deasupra. La comanda de începere a jocului, cel care are palma dedesubt încearcă să-i lovească palma celuilalt.

Dacă într-un timp dinainte stabilit nu reuşeşte să-i lovească palma cei doi schimbă rolurile.

DE-A DURA

Copiii se culcă pe o latură, în vîrful unui deluşor, cu braţele lipite de trunchi şi printr-o uşoară împingere se rostogolesc la vale.

VARIANTĂ

Acelaşi joc, cu deosebire că ţin braţele sus întinse.

JOCUL BUTOAIELOR

Copiii sînt împărţiţi în două echipe, egale ca număr, aşezate pe şiruri, la o distanţă de cel puţin 1—1,30 m între coechipieri. Toţi se culcă înainte cu mîinile pe lîngă corp, cu capul uşor ridicat.

La comanda dată, copiii se rostogolesc pînă la un semn dinainte stabilit. Echipa care ajunge prima la semn este declarată cîştigătoare.

DEAPĂNĂ REPEDE

Copiii sînt împărţiţi în două (sau mai multe) echipe, aşezate înapoia unor linii, trasate la 10 m distanţă una de cealaltă. La mijlocul distanţei dintre aceste linii se marchează altă linie paralelă cu celelalte. Fiecare copil ţine în mînă o sfoară, care are însemnat mijlocul cu panglicuţă colorată. La comandă, copiii deapănă pe un mosorel sfoara înaintînd pînă la mijloc. Cel care reuşeşte să înfăşoare pe mosorel primul sfoara pînă la semn este considerat cîştigător.

BATEREA PALMELOR

Copiii sînt aşezaţi pe perechi, faţă în faţă, cu mîinile sprijinite pe genunchi. La comanda de începere a jocului, fiecare copil bate palmele una de alta (mişcarea 1); după aceea unul bate palma dreaptă de palma stîngă a partenerului (mişcarea 2); apoi bate cu palma stîngă, palma dreaptă a acestuia (mişcarea 3); în continuare bate amîndouă palmele de ale partenerului (mişcarea 4) şi în final îşi bate palmele fiecare (ca la mişcarea 1), apoi le sprijină iar pe genunchi.

Aceste mişcări se repetă într-un ritm din ce în ce mai rapid.

JOCURI DESTINATE ACOMODĂRII COPIILOR CU APA

CUFUNDARUL

Copiii sînt aşezaţi în formaţie de cerc, cu faţa spre interior, cu apa pînă la mijloc. La comanda dată, ei îndoaie lent genunchii pînă ce ating suprafaţa apei cu bărbia. Din această poziţie fac o inspiraţie profundă pe gură, trăgînd aer mult în piept, umflînd obrajii ca şi cum ar sufla într-un balon, apoi suflă uşor la suprafaţa apei, expirînd prelung.

VARIANTĂ

Copiii stau cu genunchii îndoiţi şi bărbia în apă, inspiră adînc pe gură şi se cufundă liniştit cu capul sub apă, cu respiraţia oprită. Cîştigă acela care stă cel mai mult sub apă.

PRIVEŞTE NISIPUL

Din aceeaşi formaţie, copiii îndoaie lent genunchii, inspiră adînc pe gură, se cufundă lent cu capul sub apă, deschid ochii sub apă şi privesc ce este în jurul lor, pînă se obişnuiesc să se orienteze în apă; iau un pumn de nisip de pe fundul rîului şi se întorc la suprafaţă.

La sfîrşit este declarat cîştigător acela care povesteşte exact ce a văzut pe fundul apei.

RECHINUL ŞI DELFINII

Copiii sînt dispuşi în formaţie de cerc, ei sînt „delfinii", iar în mijloc stă un copil cu un beţişor în mînă, el este „rechinul". La începerea jocului, „delfinii" stau cufundaţi în

apă pînă la umeri, iar „rechinul" se plimbă prin fața lor și brusc încearcă să lovească cu bețișorul un „delfin". Acesta pentru a se salva trebuie să se cufunde; în caz contrar trebuie să schimbe rolul, devenind rechin.

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că toți copiii sînt înotători și stau răspîndiți într-un spațiu delimitat, iar pentru a se salva trebuie să se cufunde, în caz contrar cel lovit devine „rechin".

VARIANTĂ

Același joc, cu deosebirea că „delfinii" pentru a se salva au un loc de refugiu stabilit la mal.

RĂȚUȘTELE

Copiii stau pe o linie, la cîțiva metri de mal și fiecare are cîte o rățușcă (jucărie din material plastic) pe care o împinge spre mal. Cîștigător este acela care ajunge primul.

MINGILE

Același joc, însă copiii au mingi și execută același lucru.

SPARGE VALUL

Copiii stau culcați pe spate, cu picioarele în apă și execută bătăi pe verticală, din articulațiile șoldului, cu genunchii întinși și cu vîrfurile îndreptate spre interior; la început rar, apoi din ce în ce mai repede și din nou rar.

PLUTA

Copiii sînt așezați pe o linie și stau în apă pînă la mijloc, la cîțiva metri, cu fața spre mal. Ei îndoaie genunchii, întind brațele înainte, inspiră profund și, reținîndu-și respirația cît mai mult, așază fața pe apă, împing corpul înainte cu picioarele, apoi se întind pentru alunecare. La mal strîng genunchii la piept și revin în stînd. Cîștigă acela care plutește mai mult pe apă.

BĂRCUȚELE

Copiii sînt dispuși pe o linie, cu apă pînă la piept, cu fața spre mal, și fiecare are cîte o bărcuță din hîrtie confecționate de ei. La semnalul dat, ei pun bărcuța pe apă și cu bătăi ușoare ale degetelor pe suprafața apei produc valuri mici și astfel bărcuța alunecă spre mal. Cîștigă copilul a cărui bărcuță a ajuns prima la destinație.

HOPA MITICĂ

Copiii sînt răspîndiți pe o anumită zonă. Ei inspiră profund, îndoaie puternic picioarele, apucă gleznele cu brațele, se cufundă repede cu capul sub apă și cînd ating genunchii cu nasul svîcnesc corpul în sus și iau poziția de drepți cu brațele pe lîngă trunchi. Cîștigă acela care revine cel mai repede în poziția cerută.

PALETELE

Copiii sînt așezați pe o linie, cu fața spre mal și se culcă înainte pe apă, sprijinindu-se cu mîinile pe fundul acesteia astfel, încît bărbia să fie la nivelul apei. La comandă, toți încep să bată apa cu picioarele, păstrînd genunchii întinși și vîrfurile îndreptate spre interior. Mișcările de lovire a apei sînt energice, iar respirația normală. Cîștigă acela care înaintează cel mai repede, deplasîndu-și mîinile spre mal.

VÎSLEȘTE

Copiii sînt așezați pe o linie, cu fața spre mal. Ei înclină corpul înainte și sprijină brațul stîng pe genunchi, iar cu cel drept execută o rotare dinapoi înainte. Execută această mișcare și cu celălalt braț, la început concomitent, apoi alternativ, pînă ce ajung la mal. Cîștigă acela care execută mișcarea corect.

TRECEREA PRIN APĂ

Copiii sînt așezați pe două linii, față în față, cu apa pînă la mijloc, la o distanță de 3 m între linii.

Educatoarea stă între cele două echipe și la comanda ei, copiii pornesc în mers spre ea. Cine ajunge primul este cîștigător. Jocul se repetă de mai multe ori.

CINE AJUNGE PEȘTIȘORUL

Copiii sînt organizați ca în jocul precedent.

Educatoarea ține în mînă un peștișor jucărie. La comanda dată, copiii aleargă spre ea. Cine ajunge primul primește peștișorul și continuă să conducă jocul.

LUPTA NAVALĂ

Copiii sînt împărțiți în două echipe, așezate pe două linii, față în față, la 2 metri una de cealaltă. La comanda dată, jucătorii înaintează unii spre ceilalți stropindu-se cu apă, cutînd să-i forțeze pe adversari să se retragă spre mal.

MERSUL MARINARILOR

Copiii sînt dispuși pe un șir, în apă pînă aproape de genunchi și merg în pas ca soldații. La comanda: „Alarmă!", toți copiii aleargă spre mal, lovind apa puternic cu piciorul.

COȘULEȚELE

Copiii sînt împărțiți în două echipe și formează două cercuri concentrice. Cei din cercul interior țin mîinile pe șolduri, iar cei din cercul exterior se agață cu mîinile de brațele lor și îndoaie genunchii la piept, aplecînd capul înainte. Cîștigă acela care stă mai mult în această poziție.

MERGI SPRE DREAPTA

Copiii sînt organizați ca în jocul precedent. Cei din cercul interior își sprijină brațele pe umerii colegilor, ca la sîrbă, iar copiii din cercul exterior se agață cu mîinile de umerii sau de brațele lor, întinzîndu-se în plută pe apă. Cercul din interior se deplasează lateral, cu pași spre dreapta sau spre stînga.

BALOANE SUB APĂ

Copiii sînt așezați în formație de cerc, cu fața spre interior, cu genunchii îndoiți și cu bărbia în apă. La comanda dată, inspiră adînc pe gură și se cufundă sub apă cu ochii deschiși. Sub apă expiră pe gură ridicînd la suprafața apei bule mari de aer.

Cîștigă acela care stă cel mai mult cu capul sub apă.

DOPURI

Toți copiii stau într-un spațiu delimitat. Fiecare inspiră profund, se cufundă cu capul sub apă, îndoaie picioarele, apucă genunchii cu brațele (trăgînd genunchii sub piept) și apleacă capul înainte cît mai aproape de genunchi, apoi așteaptă pînă ce corpul grupat se ridică la suprafața apei ca un dop, fără să schimbe poziția brațelor, a picioarelor și mai ales a capului. Cîștigă acela care plutește mai mult la suprafața apei.

DE PE MAL

Copiii sînt organizați pe perechi și primesc cîte un număr limitat de pietricele plate.

La începerea jocului, fiecare aruncă pe rînd pietricelele, paralel cu suprafața apei, în așa fel încît acestea să formeze cît mai multe cerculețe. Cel care reușește să facă mai multe cerculețe la suprafața apei este declarat cîștigător.

TRAGE NĂVODUL

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri, față în față, în apă pînă la mijloc.

La începerea jocului, copiii se apucă reciproc de mijloc, numai primii din fiecare echipă se apucă reciproc de mîini deasupra încheieturii pumnilor. Cînd conducătorul comandă: „Trage năvodul!", fiecare echipă încearcă să tragă echipa adversă 3—4 pași în partea ei și dacă reușește cîștigă jocul.

COLACUL

La 3—5 m de mal se aruncă un colac din cauciuc sau material plastic. Copiii primesc cîte un număr egal de pietricele pe care le vor arunca pe rînd prin mijlocul colacului.

După ce au aruncat toți, este declarat cîștigător acela care a aruncat cele mai multe pietricele și are dreptul să se joace cu colacul în apă atîtea minute cîte pietricele a aruncat prin mijlocul acestuia.

MIȘCĂ MINGEA

Colectivul este răspîndit în apă, formînd un cerc mare. Unul dintre copii primește o minge de plajă.

La comanda: „Aruncă mingea!", el aruncă mingea în mijlocul cercului și toți copiii fac valuri cu palmele ca s-o miște din loc, încercînd să o apropie cît mai mult de cerc spre partea celor care nu o pot îndepărta. Nu au voie să lovească mingea și cu altă parte a corpului. Cel care o lovește altfel este scos din joc.

CROCODILII

Copiii stau în poziție culcat înainte, sprijinindu-se cu mîinile pe fundul apei.

La comanda educatoarei, ei se deplasează înainte cu ajutorul mîinilor, bătînd și din picioare.

Cine ajunge primul la linia de sosire este declarat cîștigător.

CĂLUȚUL DE MARE

Copiii sînt așezați în formație de cerc, ținîndu-se de mîini, în apă pînă la mijloc. În centrul cercului stau 2 copii, unul este „pescarul", celălalt „căluțul" (fig. 160). Acesta aleargă prin apă să prindă „căluțul", care pentru a scăpa se cufundă în apă și iese pe sub lanțul de brațe al copiilor, în afara cercului. Dacă este prins, se aleg alți 2 copii și jocul continuă.

URȘII ALBI

Un grup de copii formează un cerc în apă pînă la genunchi; ei reprezintă un mic ghețar. În mijlocul cercului sînt plasați 2 copii „urșii albi". Ceilalți copii stau în afara ghețarului.

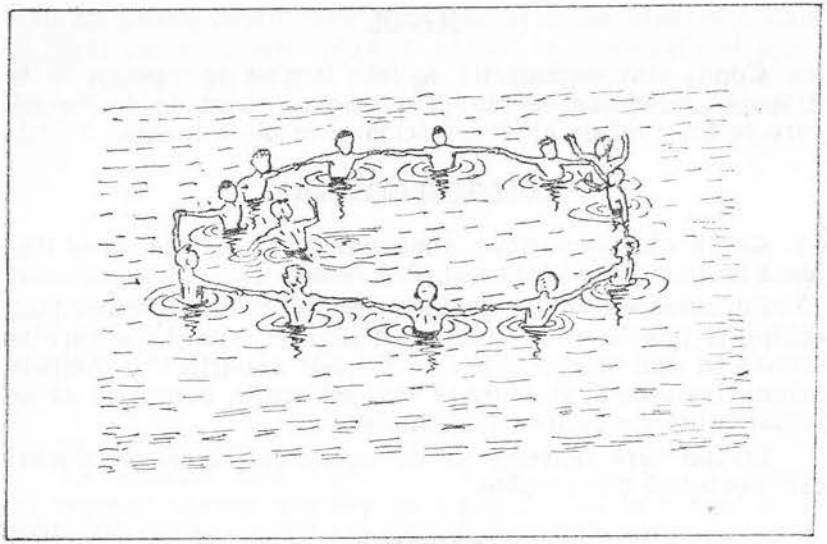


Fig. 160

„Urșii" pornesc după pradă, ținîndu-se de mînă, și aleargă după copii. Copilul prins este dus pe ghețar. Cînd îl aduc și pe al doilea formează o nouă pereche de „urși" și au voie să meargă după pradă.

Jocul se termină cînd toți copiii au fost prinși.

ȘARPELE ÎȘI PRINDE COADA

Copiii sînt așezați pe un șir, ținîndu-se de mijloc unul de celălalt. Primul, „șarpele", încearcă să-l prindă pe ultimul, „coada", care se ferește să nu fie prins alergînd în toate direcțiile. Cînd „șarpele" își prinde „coada" ultimul devine „șarpe" și jocul continuă.

ZBURĂTORUL

Colectivul este organizat pe grupe de cîte 3; 2 stau față în față pe un genunchi, cu celălalt picior îndoit înainte, apucat reciproc de mîini, cu degetele încleștate, sprijinite pe genunchi. Al 3-lea se urcă cu un picior pe mîini, cu fața spre mal, și sare în sus și înainte ajutat și de cei 2. Cine zboară mai sus și alunecă mai departe spre mal cîștigă 1 punct.

ȘLEPUL

Copiii sînt organizați astfel: 2 stau în stînga, 2 în dreapta, ținîndu-se de brațe și trag un lanț de 4—5 copii care se țin unul de altul de picioare, în plută înainte.

CULEGE-ȚI DOPURILE

Copiii sînt așezați pe două linii, față în față, la o distanță de 10 m între ei, în apă pînă la mijloc.

Educatoarea stă la mijlocul distanței dintre cele două echipe și ține în mînă un coșuleț plin cu dopuri, pe care le aruncă în apă și comandă: „Culege-ți dopurile!". Ambele echipe înaintează să culeagă cît mai multe dopuri și să se întoarcă repede pe locurile inițiale.

Echipa care reușește să culeagă cele mai multe dopuri este declarată cîștigătoare.

VARIANTĂ

Fiecare echipă are un conducător de joc, care stă la mijlocul distanței dintre ele. Copiii nu au voie să ia decît cîte un dop, pe care îl dau căpitanului și după aceea au voie să mai ia un alt dop ș.a.m.d.

VARIANTĂ

Fiecare copil primește un număr de ordine. Educatoarea indică un număr, iar copiii care au acest număr din ambele echipe înaintează să ia un dop, întorcîndu-se apoi la echipele lor. Cîștigă 1 punct echipa al cărui component a ajuns primul la locul său.

Echipa care acumulează mai multe puncte este declarată cîștigătoare.

ALEARGĂ, ALEARGĂ!

Copiii formează un cerc, cu fața spre exterior, și sînt numărați din 4 în 4. În centrul formației stă educatoarea, care este conducătorul jocului. Apa nu trebuie să ajungă mai sus de genunchi. Numerele 1 primesc numele de „scoică", numerele 2 de meduză, numerele 3 de stea de mare, numerele 4 căluțul de mare. La comanda stea de mare

(sau alt nume) copiii care poartă acest nume aleargă o dată în jurul cercului, apoi pînă în centru la conducătorul jocului. Cine ajunge primul cîștigă 1 punct pentru echipa sa. Echipa care acumulează mai multe puncte este declarată cîștigătoare.

VARIANTĂ

Se pot da și alte denumiri de animale, care trăiesc în mări și oceane, ca: stavrid, rîndunică de mare, nisetru, morun, pisică de mare, delfin, balenă, focă, morsă etc. Copiii care vin la mijloc se așază în poziția așezat încrucișat în apă.

VARIANTĂ

La comanda dată, după ce aleargă o dată în jurul cercului transmit ștafeta următorilor ș.a.m.d., pînă la ultimul component al echipei (pește sau animal de mare).

STRÎMTOAREA

Pe malul unui lac, unde apa nu este adîncă, se marchează cu ajutorul unor țăruși mai înalți locurile de trecere. Fiecare strîmtoare nu trebuie să fie mai lată de 2 m și nici mai lungă de 5 m. În dreptul fiecărei strîmtori se află de strajă un component al echipei adverse. Copiii sînt împărțiți în două (sau mai multe) echipe, așezate pe șiruri în dreptul strîmtorilor. La începerea jocului, primii din fiecare echipă încearcă să treacă pe celălalt mal, iar cei care se află de strajă lîngă țăruș și reprezintă „distrugătoarele", folosind apa, caută să împiedice trecerea. Cel care a trecut prin strîmtori are o batistă prinsă de o nuia și cînd ajunge o ridică sus, în semn că a reușit și urmează să treacă următorul.

Echipa care reușește să treacă prima pe celălalt mal, cu tot efectivul, este declarată „cuceritoarea strîmtorii" și a jocului.

UNDIȚA

Copiii sînt dispuși în formație de cerc și stau în apă pînă la mijloc. Un copil, „pescarul", stă la mijlocul cercului

și ține în mînă o minge introdusă într-o plasă, legată cu o sfoară de lungimea razei cercului. La comanda de începere a jocului, el învîrte mingea pe circumferința cercului ca să lovească un copil, iar copiii se feresc cum pot (se dau într-o parte, înapoi, se cufundă). Acela care este atins de minge trece în mijloc și îndeplinește rolul de „pescar".

LEAPȘA ÎN APĂ

Copiii sînt răspîndiți pe o zonă stabilită și stau în apă pînă la mijloc. Dintre ei unul îndeplinește rolul de „urmăritor". La începerea jocului, „urmăritorul" caută să atingă un copil numai pe o regiune a corpului care se află deasupra apei. Copiii, pentru a nu fi loviți, aleargă în toate direcțiile, înoată, se cufundă cum pot. Dacă unul este atins deasupra apei este socotit prins și trece în locul „urmăritorului".

FURTUNĂ PE MARE

Un grup de copii stau în apă pînă la mijloc. Un copil, „Căpitanul vaporului", ales de educatoare, merge în jurul grupului și spune o poveste cu subiect marinăresc, de exemplu: „Am plecat pe mare cu un vapor. Marinarii au înălțat steagul pe catarg etc. etc.", și deodată spune: „Furtună pe mare!". Atunci toți copiii aleargă spre mal pentru a scăpa de furtună. „Căpitanul" caută să prindă unul din ei în apă. Dacă reușește, acela devine „căpitan", copiii revin la locurile lor și caută să-l stropească pe cel din centru, lovind puternic cu palmele în apă.

BARCA SE SCUFUNDĂ

Copiii sînt așezați cîte doi, pe două linii, la o distanță de 5 m, în apa pînă la mijloc și stau unul lîngă altul. Cei din prima linie sînt „bărcuțele", iar cei din a doua sînt „barcagiii". Între ei, la mijloc, stă un copil, „cîrmaciul".

„Barcagiii" merg prin apă în jurul „bărcuțelor", în timp ce „cîrmaciul" spune o poveste care trebuie să se încheie cu cuvintele: „Salvați-vă că ne cufundăm!".

La aceste cuvinte „barcagiii" aleargă prin apă pentru a ocupa o bărcuță, adică să se prindă de umerii unui copil care reprezintă „barca". „Cîrmaciul" de asemenea aleargă în căutarea unei „bărci" pentru a se salva. Acela care rămîne fără barcă devine „cîrmaci" și jocul continuă.

VÎNĂTORII ȘI BÎTLANII

Un grup de copii stau în apă pînă la genunchi, ținîndu-se de mîini și formează un cerc care reprezintă „lacul".

În mijlocul cercului stau 4—5 copii, „bîtlanii". În exteriorul cercului alți 4—5 copii cu rol de „vînători" țin în mînă cîte o minge mică. La comanda dată, „vînătorii" încearcă să ochească cu mingea cîte un „bîtlan". Aceștia se pot feri, alergînd numai în interiorul cercului sau cufundîndu-se. „Bîtlanul" atins de minge iese din joc. După ce jumătate din „bîtlani" au fost prinși se schimbă rolurile între copii.

RACUL DE MARE

Un copil, „racul de mare", stă în poziția așezat încrucișat în apă pînă la piept. El este înconjurat de restul copiilor, care, atingîndu-l pe brațe, umeri, picioare, recită:

„Racul de mare
Este supărat tare,
Pentru că nu ne poate
Prinde de picioare!"

„Racul de mare", fără să se ridice în picioare, caută să-l atingă pe unul din copii, iar aceștia la rîndul lor încearcă să-l atingă pe el. Dacă „racul de mare" reușește să atingă un copil, acesta devine „rac de mare", îi ia locul și jocul continuă; dacă nu, jocul continuă în aceeași formație.

CASTORUL ZIDAR

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe șiruri și stau în apă pînă la mijloc. Fiecare are în mînă crenguțe, scoici, pietricele etc. Înaintea fiecărei echipe, la 2—3 m, se plasează cîte un copil cu o găletușă în mînă care reprezintă „casa castorului zidar". La comanda educatoarei, primii din fiecare echipă aleargă pentru a pune în găletușă scoici, pietricele, nisip etc., pe care le au în mînă, apoi se așază în spatele celui cu găletușa. În acest moment pornește următorul ș.a.m.d.

La sfîrșit este declarată cîștigătoare echipa care a depus prima toate materialele în găletușă și s-a aliniat în spatele „casei castorului".

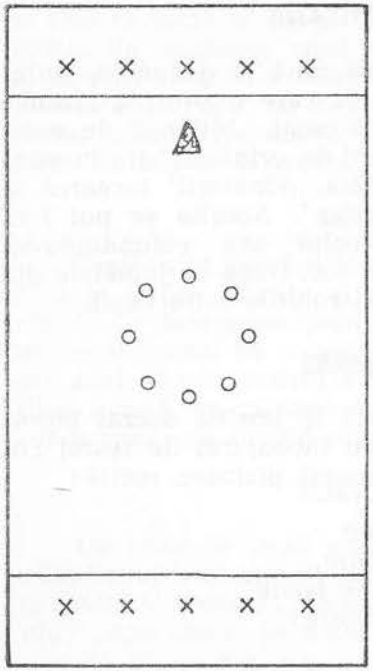


Fig. 161

TRAULERUL

Efectivul este împărțit în două echipe și fiecare este organizată astfel: 3 grupe de cîte 4 copii apucă o frînghie groasă și stau înapoia unei linii care reprezintă „năvodul". Ei sînt trași de mai mulți copii, „traulerul", în spre țărm. Echipa care își trage prima grupul este declarată cîștigătoare.

VÎNĂTOAREA FOCILOR

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, și stau în apă pînă la genunchi, la o depărtare de 5—6 m una de cealaltă. Ei reprezintă „focile". La mijlocul distanței cîte 5 copii din fiecare echipă, ținînd-se de mîini, formează un cerc „Marea Albă". Spre malul apei, se plasează un copil care știe să înoate, îndeplinind rolul de „vînător de foci" (fig. 161). El are mai multe mingi care reprezintă puștile și la comanda dată, „focile" aleargă spre „Marea Abă" pentru a se salva de „vînător". Acesta aruncă cu mingile în ei. Copilul atins trece pe mal. „Focile" se pot feri de „vînător", cufundîndu-se în apă. După ce sînt vînate 5—6 „foci", se alege un nou „vînător" și jocul continuă.

PESCUIEȘTE MINGEA

Copiii care știu să înoate bine sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe două șiruri, pe malul lacului sau al bazinului și primul din fiecare echipă primește o minge colorată diferit, pentru a se deosebi între ele.

Mingea unei echipe se află la echipa adversă. La comanda de începere a jocului, primii din fiecare echipă

aruncă în apă mingile cît mai departe. După ce le-au aruncat, la a doua comandă se duc să aducă mingile.

Fiecare se duce la mingea echipei sale și o aduce la mal, unde o așază într-un loc dinainte stabilit. Primul care ajunge cîștigă 1 punct pentru echipa lui. După ce au aruncat toți se adună punctele și echipa care are mai multe puncte este declarată cîștigătoare.

DE-A CĂRUȚA

Copiii sînt organizați pe perechi, aproape de malul unui rîu cu apă mică. La începerea jocului, educatoarea spune: „Treceți căruța prin apă!" Copilul din față intră în apă și îl ia de mîini pe partenerul lui care se lasă tîrît prin apă pînă la mal. Copilul tîrît, „căruța", nu are voie să se ajute de picioare cînd este tîrît prin apă. Cînd ajung la mal se întorc la fel, cît mai repede, fără să comită abateri de la regulile jocului.

DELFINUL

Copiii, „peștișorii", sînt răspîndiți în apă, aceasta reprezentînd „Marea Neagră". Educatoarea alege 2 dintre ei, cărora le dă rolul de „pescari", care se țin de mînă și aleargă după „peștișori", căutînd să-i prindă (să-i atingă cu palma) înconjurîndu-i cu brațele. „Peștișorii" prinși devin „pescari" și se prind de mînă cu cei care i-au prins, continuînd urmărirea copiilor.

Jocul continuă pînă ce mai rămîne doar un „peștișor" neprins, acesta fiind declarat „delfin".

BALENA

Copiii sînt împărțiți în două echipe, egale ca număr, așezate pe două linii, față în față, în apă pînă la genunchi, la 5 m distanță una de cealaltă. O echipă reprezintă „peștișorii argintii", iar cealaltă „peștișorii aurii". La mijlocul distanței se plasează un copil, „balena", care strigă: „Pot trece peștișorii aurii". Aceștia aleargă să traverseze „marea". „Balena" îi urmărește ca să-i prindă. Dacă reușește, aceștia devin ajutoarele ei. Jocul continuă alternînd trecerea peștișorilor „aurii" și „argintii" pînă sînt prinși cît mai mulți.

CARAȘII ȘI ȘTIUCA

Copiii, „caraşii", sînt împărţiţi în două echipe, egale ca număr, aşezate pe două linii, faţă în faţă, la o distanţă de aproximativ 5 m una de cealaltă, în apă pînă la genunchi.

La mijlocul distanţei se află un copil, „ştiuca". La comanda de începere a jocului, „caraşii" caută să schimbe locurile între ei. „Ştiuca" încearcă să prindă „caraşii" în timpul deplasării. Pe măsură ce sînt prinşi formează un lanţ de braţe, „năvodul", iar „caraşii", care mai rămîn, trebuie să treacă pe sub „năvod" şi să nu se lase prinşi.

VARIANTĂ

Acelaşi joc, cu următoarea deosebire: cînd numărul „caraşilor" prinşi creşte, lanţul de braţe se închide, formînd un cerc la centru. Dacă cercul este prea mare se pot forma două linii, faţă în faţă, la distanţă de 1 metru, pe sub braţele cărora vor trebui să treacă „caraşii". Aceste linii poartă denumirea de „leasă". „Ştiuca" se plasează la ieşirea din „leasă". Jocul se termină după ce au fost prinşi toţi „caraşii".

REMORCA

Efectivul este împărţit în două cercuri concentrice, pe perechi, cu faţa spre interior. Copiii din cercul interior ţin

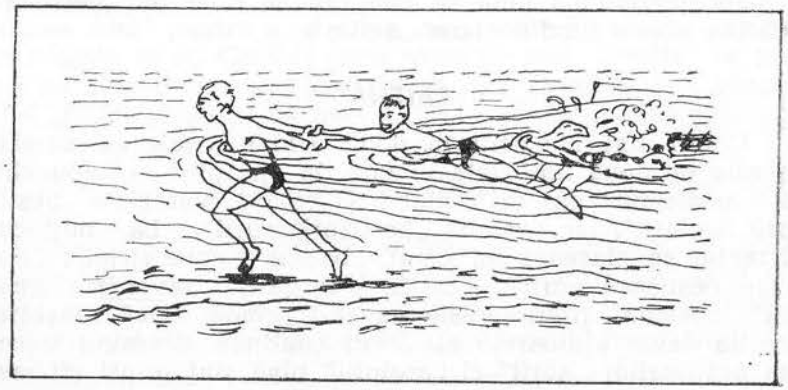


Fig. 162

mîinile la spate, iar cei din cercul exterior se culcă înainte pe apă şi se prind cu mîinile de mîinile celor din faţă. Educatoarea stă în mijlocul cercului. La comanda ei de începere a jocului toate perechile pornesc în alergare spre centrul cercului, spre educatoare. Care ajunge prima este declarată cîştigătoare (fig. 162).

ŞTAFETA PITICULUI

Copiii sînt aşezaţi pe o linie, în poziţia ghemuit, cu palmele sprijinite pe genunchi, bărbia în apă. Înaintea lor la 5 m se aşază educatoarea. La comanda de începere a jocului, toţi copiii se deplasează prin sărituri din ghemuit în ghemuit pînă la educatoare. Acela care ajunge primul este declarat cîştigător.

BIBLIOGRAFIE

BĂDULESCU I. VIRGIL **Manual de jocuri.** Bucureşti, Tipografia „Vînătorul de munte".

BIVOLORU SEVER şi KASPAR AD. **Cartea jocurilor.** Craiova, Editura „Scrisul Românesc", 1974.

CORNEŞAN T. şi FEŞNIC I. **Exerciţii şi jocuri pentru şcolile de la sate.** Bucureşti, Editura Stadion, 1974.

ELIANDE LA GRUEA, M. **Exerciţii şi jocuri gimnastice.** Bucureşti, 1894.

ESCHENASY STELLA, Dr. CHITIUC EDITH şi MARCOVICI LAURIAN. **Carte de jocuri pentru cei mici.** Bucureşti, Editura Tineretului, 1957.

ESCHENASY STELLA **Jocuri pentru cei mici.** Bucureşti, Editura Tineretului, 1959.

GYULA SZABO **Manualul educatoarelor pentru grădiniţe.** Editura Didactică, Budapesta, 1974.

HOYA A. BOGDAN **Cîntece de copii şi jocuri.** Braşov, Editura Librăriei Ciurcu, 1905.

IAKOVLEV, V. G. şi BOGDANOV, P. G. **Educaţia fizică a elevilor din cl. I—IV.** Bucureşti, Editura „Cultură fizică şi sport", 1950.

ISPIRESCU P. **Jucării şi jocuri.** Sibiu, 1885.

IVAN EMILIA **Educaţia fizică în grădiniţe.** Bucureşti. Editura Stadion, 1975.

JULA NICOLAE **Jocuri pentru copii.** Bucureşti, Editura Tineretului, 1961.

LANTZ CLABA şi MAFTEIU AURORA **Jocuri educative.** Publicaţiile Academiei Naţionale de Educaţie Fizică. Seria A, nr. 5. Bucureşti, Imprimeria naţională, 1942.

MUJICICOV, N, BRANGA D. şi MUJICICOV C. **Jocuri pentru copii şi tineret.** Bucureşti, Editura Tineretului, 1956.

NICOLAESCU ELENA. **Gimnastică şi jocuri pentru preşcolari.** Bucureşti, Editura de stat didactică şi pedagogică, 1959.

OLTEANU FILOFTEIA. **Jocuri şi gimnastică pentru şcoalele de copii mici şi pentru cl. I şi II primară.** Bucureşti, Institutul de arte grafice E. MARVAN, 1936.

ROŞALĂ V. şi ROŞALĂ E. **Gimnastică pentru copii,** Bucureşti, Imprimeria naţională.

SILVA F. **Ore plăcute, ore utile.** Bucureşti. Editura Comitetului pentru Cultură şi Artă. Casa Centrală a creaţiei populare, 1968.

SIMIONESCU D. şi TEODOSIU Gr. **Jocuri şcolare pentru uzul familiilor şi şcoalelor.** Bucureşti, Editura H. Steinberg, 1905.

TEODOSIU Gr. **Ciripit de păsărele.** Vol. II, Bucureşti, Editura Cartea Românească, 1919.

ŢICALIUC-BARCAN, EUGENIA. **Jocuri pentru grădiniţele de copii.** Bucureşti, Edtiura Stadion, 1974.

ŢICALIUC-BARCAN, EUGENIA. **Exerciţii şi jocuri pentru preşcolari.** Bucureşti, Editura Sport-Turism, 1976.

* * * **Jocuri de băieţi.** Ed. I., Braşov, Editura Librăriei Ciurcu.

* * * **Cîntece şi jocuri muzicale pentru pionieri şi şcolari.** Bucureşti, 1969.

* * * **Programa activităţii instructiv-educative în grădiniţa de copii.** Bucureşti, Editura didactică şi pedagogică, 1976.

CUPRINS

Cuvînt înainte 5

Jocuri pentru dezvoltarea capacității de organizare, orientare în spațiu și a atenției copiilor 5

Roșu, galben și albastru . . . 7
Variantă 8
Banderola colorată 8
Variantă 9
Variantă 10
Șirurile colorate 11
Caută-ți conducătorul 12
Caută-ți stegulețul 12
Greieraș, la căsuța ta! . . . 13
Hai la horă! 13
Taraful Chiț 14
Roata 14
Formele 15
Cercurile olimpice 15
Trenul cu surprize 16
Trenul de marfă, accelerat și rapid 16
Variantă 16
Cercurile 16
Cele patru colțuri 17
Ghemul 17
Melcul 18
Primul și ultimul 18
Înșiră-te mărgărite (Variantă) . 19
Atenție 19
Variantă 19
Soldățelul de plumb 20
Variantă 20
Două scaune și-o coardă . . 20
Variantă 20
Dibaciul 20
Copci 21
Ghicitoare în mișcare 22
Hocus pocus 23
Descurcă-te 23
Furișează-te pe unde poți . . 23
Pe lîngă grădiniță trec . . . 24
Cocorii 24
Păcălici 24
Variantă 24
Buchețelele 25
Lanțul 25
Acul și ața 25
Prin tunel 26
Verigile lanțului 26
Lanțul fetițelor 26
Trenul 27
De-a trenul 27
Circulația trenului 27
Milițianul 29
Călătorie în univers 29
Cosmonauții 30
Arată ce îți spun! 31
Fă asta, fă așa! 31
Mal și lac 32

Constructorul harnic 32
Zboară, zboară! 33
Înoată, înoată! 33
Căluții din lemn 33
La olimpiadă 34
Concursul hipic 35
Trusa de voiaj 36
Toaleta sportivei 37
Călătorul și hangiul 37
Furtună pe mare 38
Pictorul și culorile 38
În pădure 38
Ai un loc în barcă 39
Marea se agită 40
Coltișoarele 40
Toți în cerc, vă așezați . . . 40
Căsuța din pădure 41
Cîntecul cocoșului 43
Schimbați-vă locurile 44
Schimbarea cuiburilor . . . 45
Poșta mare 45
Dă-mi forfecica 45
Îți iubești vecinul 46
Calea ferată 46
Cercul gemenilor 47
Variantă 47
Variantă 47
Plecarea în tabără 47
Variantă 48
Ocupă scăunelul 48
Moș Gerilă 48

Jocuri pentru consolidarea alergării 50

Drapelul 50
Răpirea vălului de aur . . . 51
Ursul nărăvaș 51
Cine este vulpea 52
Găinile în grădina de zarzavat 52
Vrăbiuțele și pisica 53
De-a prinselea 53
Albina harnică 54
Leapșa 54
Leapșa ghemuit 55
Leapșa în cerc 56
Călăreții 56
Panglicuțele 56
Variantă 57
De-a prinsa 57
Avioanele 57
Ursul 58
Variantă 58
La ursul din pădure 58
Lupul și iezii 59
Încearcă să ne prinzi 59
Albinele și rîndunelele . . . 60
Ursul și albinele 60
Vulturul 61
Cucule, năucule 61
Întoarcere în cerc 62
Variantă 62
Bufnițele 62
Cursa motocicletelor 63
Eretii și porumbeii 63
Uliul și puișorii 64
Ajutor, prietene! 64
Giștele și lupul 65
Mama, copilul și lupul 66
Lupul și giștele 67
Vulpea și giștele 67
Două vulpi 68
Cui îi este frică de rechin? . . 68
Variantă 69
Măcinica 69
Variantă 69
Cotoiul 70
Dulăul 70
Puii mamei 70
Vînătorul 71
Jocul iepurașilor 72
Vînătorul și iepurașii 73
Rîndunica 73
Miezul nopții 74
Aricii și șoriceii 74
Ciinele ciufulit 75
Florile și fluturașii 75
Variantă 76
Copilul și fluturele 76
Variantă 76
Vulpea și iepurașii 77
Șoarecele și pisica 77
Variantă 78
Vulpea și iepurele 79
Iepurașul 79
Păianjenul și mușteie 80
Licuriciul 80
Grădina de flori 81
Cît mai repede 82

Variantă 82
Fuga prin tunel 82
Deschideți portițele 83
Vama 83
Ora, ora morilor 84
Halea-Malea 85
Poarta 85
De-a loboda 85
Miri, mirioară 86
Floare de soare 88
Pasărea măiastră 88
Podul mișcător 88
Podul de piatră 88
Ce tabără alegi ? 89
De-a zidul 89
Năvodul 90
Cocoșul în cînepă 90
Plasa și peștișorii 91
Cine este mai indeminatic ? . . 91
Indeminaticul 92
Copiii indeminatici 92
Ursul păcălit 82
La pescuit 93
Variantă 93
Pescarul 94
Veselia-i mare 94
Bunicul și nepoții 95
Să scape cine poate 95
Variantă 96
Un, doi, trei, la perete 96
Ceasul 96
De-a chindeul 97
Atent mergi, departe ajungi . . 97
Variantă 97
Stop 98
Ce sport faci ? 98
Variantă 98
Crabii și crevetii 98
Zi și noapte 99
Alb și negru 100
Centru și marginea 101
Lupta pentru steguleție . . . 101
Variantă 101
Momeala 102
Prinde nuiaua 102
Variantă 102
Prinde-l pe cel strigat 103
Florile și vîntul 103
Variantă 103
Vînătoarea capelei 103
Provocarea prin trei lovituri . . 104
Cioc, boc sfirrr 105
Voinicii și zmeii 105
Cucul în grădină 105
Cursa 106
Cursa șoriceilor 106
Scatii în colivie 107
Capcana 107
Păsările și colivia . . . . . 10?
Batistuța 109
Variantă 110
Variantă 110
Năfrămuța 110
Veverița și aluna 111
Ogarul și iepurele 111
Ulcelușele 111
De-a oala 112
De-a cupele 112
Cocoșul în cînepă 113
Hai noroc, noroc ! 113
Bună ziua, vecine ! 113
Deschideți ferestrele 114
Duc foc, duc foc ! 114
Ia-te după mine ! 114
De-a cucul 115
Variantă 115
Ciobanul și mielul 116
Variantă 116
Labirintul 116
Eu în cerc am locul meu . . . 117
Clopoțelul 118
Iepurașul fără culcuș 118
Iepurele fără vizuină 119
Păsărelele în cuib 120
Variantă 120
Vînătorul și pasărea în cuib . . 120
Vînătorul, vrabia și albina . . 121
Păsările călătoare 121
Motănelul și vrăbiuța 121
Alungă-l pe al treilea 122
Cățelul și pisicuța 123
Lupul 123
Melcul 123
După mine 128
Vînătoarea în pătrat 125
De-a puia gaia 125
Baba Gaia 126
Variantă de peste Olt 127
Variantă de peste Milcov . . 127
Vulpoiul și gîscanul 128
Variantă 128
Cloșca cu pui 129
Cioara și cloșca cu pui 129
Șoricelul și vulpoiul 129

Plăcintuța 130
Lanțul 130
Ajunge-ți adversarul 131
De-a caii 131
Luminarea 132
Ultima pereche fuge 132
Monica și căluții 132
Două păsări drăgăiașe 133
Păsărarul 134
Cursa pe numere 134
Cursa literelor (Variantă) . . . 134
Cursa țărilor 134
Cursa păsărilor 135
Cursa fructelor (Animalelor, variantă) 135
Cursa uneltelor 135
Cursa sportivilor 135
Cine mijește 136
Cine mijește (variantă) . . . 137
De-a v-ați ascunselea 139
De-a v-ați ascunselea (variantă) 140
Variantă 140
N-aude, n-avede ! 141
Lupul și mielul 141
Șoarecele și pisica 143
Musca și vrabia 143
Ursul la mure 144
Șoarecele și pisica 145
Pisica la pîndă 146
Variantă 147
Ursul somnoros 147
Motanul și șoriceii 148
Bețișorul salvator 148
Cucul 148
Douăsprezece bețișoare . . . 149
Stringerea recoltei 150
Farfuria se-nvirtește 150
Fructele căzute 150
Ștafeta păcii 152
Ștafeta cît mai sus, cît mai repede, cît mai departe . . 152
Cercurile olimpice 152
Ștafeta olimpică 153
Ștafeta 153
Ștafeta simplă 154
Leagă și dezleagă ! 154
Cursa cu fluierături 155
Ceasornicul 155
Orologiile 155
Ștafeta trompetistului 156
Ștafeta pictorilor 156
Camera de bicicletă 157
Variantă 157
Trei în cerc 157
Culesul și plantatul cartofilor . 158
Variantă 158
Mingea pe tavă 158
Variantă 159
Banda rulantă 159
Hai să construim 159
Cine a completat primul cutia ? 160
Veveriţele 161
Mută sacul ! 162
Coșul cu fructe 162
Variantă 162
Variantă 162
Transportul merelor 163
Hrănește viezurele 163
Umple cana 163
Nu vărsa apa 164
Cursa cu două scaune . . . 165
Cursa scaunelor 165
Cursa conurilor de brad . . . 165
Cursa fundelor 166
Ștafeta cu trei ursuleți 166
Ștafeta steguleţelor 166
Zigzag în perechi 167
Cursa 2×2 printre cercuri . . 167
Cursa cu ocolișuri 167
Fuga în trei picioare 167
Drum lung 168
Cursa culorilor 169
Variantă 169
Variantă 169
Valiza veselă 169
Ștafeta jucăriilor 170
Ștafeta în cerc 170
Schimbarea săculeţelor . . . 170
Cursa perechilor 171
Cursa spate în spate 171
Ștafeta săculeţilor 171
Ștafeta cu cercuri de lemn . . 172
Ștafeta merelor 172
Ștafeta avioanelor 172
Cîte cercuri ai ? 173
Găteala veselă 173
Cursa cățelușului șchiop . . . 173
Cursa ursuleților (variantă) . . 174
Măgărușul încăpățînat (variantă) 174
Înapoi ca racul (variantă) . . 175
Doi într-un cerc 175
Aleargă prin cercuri 176
Ștafeta cu jucării 176
Predarea ștafetei 176

Curierul 178
Ogorul 178
Cursa cu opriri 179
Alergare de ştafetă 180
Ştafeta veselă 180
Joc de circulaţie 180
Variantă 181
Curierii 182
Variantă 183
Prinde, prinde ! 184

Jocuri pentru consolidarea deprinderii de a sări . . . .

Prinde panglica 184
Prinde fluturele 184
Săritura cu apropierea şi depărtarea picioarelor . . . 185
Hai la joc 185
Căluşeii 185
Variantă 185
Căişorii 187
Puii de cuc 187
Dă-mi minuţa 188
Variantă 188
Hai să sărim 189
Hip, hop ! 189
Iepuraşii şi copoii 190
Cursa iepurelui 190
Iepurele la varză 191
Iepuraşii isteţi 191
Iepurii şi vînătorul 191
Iepuraşul cel mai iute 192
Iepuraşii 192
Lupta raţelor 193
Casa vinturilor 193
Păsările flămînde 193
Variantă 194
Vrăbiuţele 194
Mers impiedicat 196
Lache-Vasilache 196
Barza 196
Barza şi broaştele 197
Barza ne pindeşte ! 198
Barza ne pindeşte 198
Broscuţele sar în lac 200
Variantă 200
Lupul la stînă 200
Lupul în şanţ 201
Vînatul cerbilor 201
Lăcustele 201
Zboară cocorii 202
De pe o moviliţă pe alta . . 202
Sari în cercuri ! 203
Cele 10 salturi 203
Vulpea-n vizuină 203
Vulpea şchioapă 203
Lupta cocoşilor 204
Săriţi peste benzi ! 204
Sare băţul 205
Gurgulemul 205
Lunile 205
Undiţa 206
Pune piciorul pe undiţă . . . 206
Cercul zburător 206
Mototolul 206
Atinge, atinge ! 207
Ştafeta cu obstacole 208
Poştaşii 208
Florile 208
Gîrla 209
Soarele şi ploaia 209
Cine sare mai departe ? . . . 210
Sari ! 210
Ştafeta cu obstacole 210
Ştafeta combinată 211
Cursa cu obstacole 211
Prinde-mă dacă poţi 212
Variantă 212
Săritura peste băţ 212
Şotron 212
Variantă 213
Şotronul sau cerul 213
Şotron în raze 214
Variantă 214
Săptămîna 215
De-a clasele 215
Plicul 216
Şotronul cercurilor 217
Melcul 218
Şarpele 220
Taurul furios 220
Variantă 221
Coarda 221
Variantă 222
Sări peste coardă 222
Zero şi ieşita 222
Variantă 222
Variantă 222

Jocuri pentru dezvoltarea simţului echilibrului 223

Leii la circ 223
Sună de trei ori 223
Ştafeta cu ziarul pe cap . . . 224
Capcana 224
Fereşte-te de crocodili ! . . . 224
Iepurii şi grădinarul 225
Cursa pe cartoane 225
Cercul fermecat 225
Mingea în echilibru 226
Nu vărsa apa (variantă) . . . 226
Nu scăpa bila (variantă) . . . 226
Păşeşte printre mîini 226

Jocuri pentru consolidarea căţărării, escaladării, alunecării

Catară-te şi sări ! 227
Potopul 227
Pisica cocoţată ! 228
Cîştigarea redutei 228
Vrăbiuţele şi automobilul . . . 228
Vînătorul şi ciinii de vînătoare 229
Pisica şi vrăbiile 230
Variantă 230
Sari, Grivei ! 230
Vînătorii şi veveriţele 230
Vînatul veveriţelor (variantă) . . 231
Pompierii 231
Călătorie 232
Maimuţele vesele 232
Toţi la steguleţe ! 232
Treci peste buturugă 233
Hai la horă 233
Alunecuşul 234
Ursul 234

Jocuri pentru consolidarea tîrîrii 235

Ursul flămînd 235
Treci prin tunel 235
Tunelul submarin 236
Crochet 236
Variantă 237
Furnica harnică 237
Cursa şopîrlelor 238
Cursa cu tîrîre pe o parte . . 238
Ştafeta partizanilor 238
Nu atinge sfoara ! 239
Cursa şerpilor 239
Alunecăm 239
Cursa înotătorilor 240
Portiţa de scăpare 240

Jocuri pentru consolidarea deprinderii de rulare, aruncare şi prindere şi de aruncare la ţintă a mingii sau a altor obiecte 41

Caută-ţi mingea 241
Rulează mingea 241
Variantă 241
Fii atent, mingea înaintează . . 242
Ascunde mingea 242
Ocoleşte-mă ! 242
Variantă 242
Ocoleşte ursuleţul 242
Variantă 243
Variantă 243
Variantă 243
Învirte-te în jurul tău 243
Variantă 243
Fugi după minge 244
Variantă 244
Variantă 244
Întîrziaţii 244
Mingea pe pămînt 244
Ridică picioarele 245
Fii atent ! 245
Broscuţa 245
Grănicerii şi ciinii lupi . . . 246
Mingea-n şorţ 246
Nu scăpa mingea 246
Variantă 246
Variantă 247
Mingea în zigzag 247
Vehiculele 247
Grădina zoologică (variantă) . 247
Trei paşi înainte 248

Variantă 248
Concurs între cercuri 248
Variantă 248
Mingea peste sfoară 249
Mingea călătoare în linie . . 249
Cercul campionilor 249
Ghici la cine este mingea ? . . 249
Stai odată cu mingea ! . . . 250
Mingea 250
Ștafeta cu mingea lovită . . . 251
Variantă 251
Variantă 251
Variantă 251
Variantă 252
Învață să prinzi mingea . . . 252
Variantă 252
Variantă 252
Ridică sus, repede 252
Variantă 252
Țările 253
Florile, numerele (variantă) . . 253
Mingea nedorită 253
Veverița 253
Portarul 254
Ștafeta 254
Ștafeta cu mingea 254
Variantă 254
Variantă 255
Prinde, prinde 255
Ștafeta cu mingea 255
Zigzag în cerc 255
Suveica cu mingea 255
Aruncă mingea căpitanului și așază-te 256
Învață să prinzi mingea cu două mîini și s-o arunci cu o mînă 257
Variantă 257
Variantă 257
Suveica cu mingea lovită . . . 257
Variantă 257
Schimbarea locurilor 258
Bușita 258
Variantă 259
Mingea înainte, mingea înapoi . 259
De-a mingea-n cuc 259
Cucurile 259
De-a școlile 260
Mingea la perete 261
Mingea indiană 261
Variantă 262
De-a craia 262
Variantă 262
De-a călare în cerc 263
Perghelul (mingea roată) . . 263
Ștafeta combinată 263
Mingea pe la spate 264
Ghici la cine este mingea . . 264
Variantă 264
Mingea roșie și cea galbenă . 264
Mingile din direcții opuse . . . 265
Încărcarea pepenilor 265
Variantă 266
Mingea urmărită 266
Variantă 266
Variantă 266
Cine spune „Stop" ! 266
Mingile în direcții opuse . . 267
Mingea pe deasupra 267
Mingea laterală (variantă) . . 267
Variantă 267
Mingea prin tunel 268
Valul 269
Combinație 269
Variantă 269
Mingea rătăcită în cerc 269
Mingea rătăcită în roată . . 269
Variantă 270
Valul mare 270
Variantă 270
Mingea în careuri 270
Cine nimerește în cerc ? . . . 271
Aruncări prin inele 272
Mingea la coș 272
Variantă 273
Mingea în coșulețe (variantă) . 273
Mingea în cană 273
Mingea la coș din careu . . . 273
Mingea la coș combinată cu ștafetă 274
Ștafetă cu mingea în cerc . . . 275
Variantă 276
Mingea peste bănci 276
Variantă 277
Variantă 277
Ștafetă cu mingea bătută în sol 277
Variantă 278
Variantă 278
Mingea vie 278
Variantă 279
Cursa partizanilor țintași . . . 279
Clopoțelul sună 280
Mingea și clopoțeii 280

Variantă 281
Variantă 281
Handbal la țintă 281
Joc de aruncare cu schimbarea locurilor 282
Variantă 282
Țintașii dibaci 283
Curcubeul 283
La vînătoare 284
Cei mai buni ochitori 285
De-a prinselea cu mingea . . 285
Nimerește mingea 286
Țintește mingea 286
Mingea veselă 287
De-a strigătelea 288
Ținta vie 289
Vînătorii 289
Vînătorii și rațele 289
Mingea în gropiță 290
Mingea în gropiță (variantă) . 290
Baciul și oile 291
Balena 291
Vinează lupul 291
La vînătoare 292
Ferește picioarele ! 293
Vînătorul iscusit 293
Tintește turnul 293
Ține-te de cerc 293
Variantă 294
Vin adversarii 294
Școala mingii 294
Variantă 294
Variantă 294
Variantă 294
Variantă 295
Variantă 295
Variantă 295
Mingea bătută și aruncată . . 295
Variantă 295
Mingea bătută în cerc . . . 295
Variantă 296
Variantă 296
Mingea în cerc 296
Cine sosește primul ? 296
Mingea în careu cu ștafeta împrejur 297
Mingea prin foc 299
Mingea între bariere 300
Apără-te ! 302
Mingea păzită 302
Variantă 303
Jocul castelanului 304
Mingea în cetate 304
Mingea în castel 305
Apărarea cetății 306
Apără ursulețul 307
Căpitanul în cerc 307
Dribling cu piciorul 308
Variantă 308
Mingea prin poartă 310
Variantă 310
Șut, gol ! 310
Variantă 310
Mingea cu capul 310
Călăreții 310
De-a calda 311
Mingea cadril 311
Cărămizile 312
Bătuta 313
Mingea printre stîlpi 314
Hoina – joc din Moldova . . 314
Oina 315
Bătuta lungă 316
Bătuta scurtă 317
De-a popicu 317
De-a popicul 318
De-a poarca 318
Poarca 319
Turca 319
De-a turca 320
Țica 321
Variantă 322
Variantă 322
Aruncă în cutie 323
Țintește în groapă 324
Cine are mai multe castane . 324
Am mai mulți săculeți . . . 325
Pietricelele 325
Popice simple 325
Maimuțoiul 326
Casa (variantă) 326
Deplasează săculețul 326
Farfuria 326
Nimerește ținta 327
Lovirea pătratului 327
Cursa de ochire 327
Ștafeta cu tragere la coș . . 328
Singuraticul 328
Pătratul vesel 329
Pătratul vesel (variantă) . . . 329
Ținta 330
Pescarul iscusit 330
Bila 331
Trasul cu arcul 332

Picul 332
Fă 21 de puncte ! 332
Biliard 333
Cioara vopsită 334
Ţinteşte sticla 334
Jocul în nuci 335
Bate cercul 335
Topuz – cinci pietre 335
De-a pietricica (în buşi) . . . 337
Prinde şi loveşte 337
Discurile 337
Jocul graţiei 338
Prinde inelul 338
Masa 339
Ţeful 339
Bambilic 340
Cursa de cai 340
Aruncarea laţului 341
Variantă 341
De-a matca 341
Braţe puternice 342

Jocuri pentru formarea deprinderilor de împingere şi tracţiune 343

Cine este mai puternic . . . 343
Variantă 343
Variantă 343
Variantă 343
Variantă 344
Cerculeţul voinicilor 344
Prinde pantoful 344
Variantă 344
Împinsa 344
Lupta prin împingere 344
Camionul stricat 345
Sîrba buclucaşă 345
Scoate-ţi prietenul din cerc . . 346
Diligenţa 346
Zigzagul deplasat 346
Carul cu boi 347
Trageţi, împingeţi 347
Lupta cu frînghia 347
Ruperea lanţului 347
Dansul indian 347
Măgăruşul încăpăţînat 348
Împinge roata 348
Variantă 348
Variantă 348
Cursa automobiliştilor 348
Coşuleţele 349
Transportă materialele . . . 349
Morişca 350
Tragerea frînghiei 350
Virteju! 350
De-a luna 350
De-a ţara (cluburile) 351
Vînzătorul de păsări 352
Lupta pentru stindard 352

Jocuri pentru liniştirea organismului, simple sau cu text şi cîntec . . . . . .

Ecoul 354
Cucu ! 355
Dragă vecine 355
Baba Oarba 356
Deschide urechea bine 357
Cine la strigat pe Martinel ! . . 358
Alo, alo, aici este prietenul tău ? 358
Ştiu cine eşti ? 358
Ce se aude ? 359
Tipătul animalelor (păsărilor) . 359
Trei Babe Oarbe 359
Straja păcălită 359
Orbenicea 360
Vînarea căprioarei 360
Iepurele şi ogarul 361
Pipăitul 361
Baba Oarbă 362
Variantă din Moldova 362
Recunoaşte-l după voce ! . . . 363
Scufiţa cu clopoţel şi beţişorul 363
Unde a sunat clopoţelul ? . . 363
Fluieraşul 364
Telegraful defect 364
Orchestra 364
Orchestra Ru Ri Ra Tu . . . 365
În ţara jucăriilor 365
Vînzătorul 366
Cheia grădinii 366
Clopoţelul 366
Variantă 366
Unde a ciocănit beţişorul . . 367

Cine a venit ? 367
Unde eşti Chimiţă ? 368
Căpitane unde eşti ? 368
Unde este ceasul ? 368
Santinela 368
Jocul mut 369
Tăcere ! 369
Căţelul şi osul 369
În ţara tăcerii 370
Pisicuţa 370
Sculptorul orb 370
Ineluş învîrtecuş 370
Pendulul 371
Ambasadorii 371
Sportiva va veni 371
Fă ce ţi-a zis vecinul 372
Cine a găsit, tace ! 373
Găseşte unde e ascunsă jucăria ! 373
Ce lipseşte ? 373
Unde-i păpuşa ? 374
Schimbarea 374
Variantă 374
Variantă 375
Cine s-a mişcat 375
Jocul lui Kim 375
Variantă 375
Cartonaşele 375
Afişele 375
Culorile 376
Caleidoscop 376
Rece, cald, frig... 376
Caută lucrul pierdut ! 376
Cîntă tare, cîntă încet ! . . . 376
Găseşte ghetuţa 377
Ghici cine s-a ascuns ? . . . 377
Cine lipseşte ? 378
Moneda 378
Magazinul cu jucării 378
Ghici ce am adus ? 379
Sîntem trei muncitori 379
Portretul 380
Ghiceşte cuvîntul ales ! . . . 380
Inelul pe sfoară 380
Neatentul 381
De-a veverita 381
Ineluş învertecuş 382
Nasturele ascuns 382
De-a ceapa 383
Variantă 383
De-a paiul 383
Perla 384
Săpunul 384
Oala spartă 385
Ţine minte 385
Cum se cheamă floarea ? . . . 386
Unde-i căciuliţa ? 386
Să ne facem bagajele . . . 387
Să pregătim uneltele ! 387
Să vizităm o tipografie . . . 387
Jocul culorilor 387
Variantă 388
Variantă 388
Aş minca portocale 388
Cu ce lucrăm ? 388
Răspunde repede 389
Pămînt, aer, apă 389
Sculptorul 389
Sculptorii şi statuile 390
Bufniţa 390
Cocostîrcii 391
Umbra 391
Variantă 391
Variantă 391
Maimuţa (variantă) 391
Fereşte baloanele 392
Variantă 392
Cursa păsărelelor 392
Jocul fluturilor 392
Păsărică trecătoare 392
Corabia cu pînze 393
Coroana e rotundă 394
Cotilion 395
Băiatul păcălit 395
Bănuţul 396
Prinde batista 396
Florile 396
Cercurile 396
Cine urmează ? 396
Rotiţele ceasului 396
Lanţul 397
Mingea 397
Loteria 397
Baloanele 397
Variantă 397
Pomul de iarnă 397
Mătura fermecată 398
Buchetelele 398
Oglinda 398
Orologiul 398
Umbrela 398
Drapelele 399
Capitalele judeţelor 399

Șapca și basca 399
Condurii cenușăreselor . . . 399
Balonașul 400
Fluturașul 400
Nu lăsați fulgii să cadă . . . 400
Cine a umflat mai repede balonul ? 400
Stingem luminarea 401
Cubușorul 401
Dărîmarea turnului 401
Morișca 401
Baloanele de săpun 401
Ai văzut lupul ? 401
Mănînci ? 402
Castelele 402
Variantă 402
Scaunul fermecat 403
Variantă 403
De-a bîza, de-a focul 403
Fripta 403
De-a dura 404
Variantă 404
Jocul butoaielor 404
Deapănă repede 404
Baterea palmelor 404

Jocuri destinate acomodării copiilor cu apa . . . . . .

Cufundarul 405
Variantă 405
Privește nisipul 405
Rechinul și delfinii 405
Variantă 406
Variantă 406
Rățuștele 406
Mingile 406
Sparge valul 406
Pluta 406
Bărcuțele 407
Hopa Mitică 407
Paletele 407
Vislește 407
Trecerea prin apă 407
Cine ajunge peștișorul . . . 408
Lupta navală 408
Mersul marinarilor 408
Coșulețele 408
Mergi spre dreapta 408
Baloane sub apă 409
Dopuri 409
De pe mal 409
Trage năvodul 409
Colacul 409
Mișcă mingea 410
Crocodilii 410
Căluțul de mare 410
Urșii albi 410
Șarpele își prinde coada . . . 411
Zburătorul 411
Șlepul 412
Culege-ți dopurile 412
Variantă 412
Variantă 412
Aleargă, aleargă ! 412
Variantă 413
Variantă 413
Strîmtoarea 413
Undița 413
Leapșa în apă 414
Furtună pe mare 414
Barca se scufundă 414
Vînătorii și bîtlanii 415
Racul de mare 415
Castorul zidar 415
Traulerul 416
Vînătoarea focilor 416
Pescuiește mingea 416
De-a căruța 417
Delfinul 417
Balena 417
Carașii și știuca 418
Variantă 418
Remorca 418
Ștafeta piticului 419
Bibliografie 420